Официално списание на Българската федерация по компютърни и конзолни спортове www.bfkks.bg | ноември 2008, бр. 94 | цена 2.95 лв. с DVD

# GamePlay

2 СУПЕРПЛАКАТА
KING'S BOUNTY
STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED

само за 2.95 лв. с DVD

## WARHAMMER ONLINE: AGE OF RECKONING

В БРОЯ ОЩЕ:
- PURE
- FIFA'09
- CRYSIS WARHEAD
- CIVILIZATION IV: COLONIZATION
- BROTHERS IN ARMS HELL'S HIGHWAY

REVIEW
добро, по-добро, най-добро, Witcher
The Witcher: Enhanced Edition

REVIEW
духовният наследник на Heroes
King's Bounty: The Legend

REVIEW
как скептицизмът бе разбит на пух и прах
Star Wars: The Force Unleashed

hiend publishing
9 771311 982118 11

**ПОРЪЧАЙ СЕГА В PULSAR GAMES ИЛИ WWW.PULSAR.BG**

EXPANSION SET

# WORLD OF WARCRAFT

## WRATH of the LICH KING

Вземи
своето копие в нощта
на 12-ти срещу 13-ти
ноември!
Подробности търси на
**www.pulsar.bg**
или на
тел: 02/4923422.

**13.11.08**

BLIZZARD ENTERTAINMENT

**www.wow-europe.com**

ПУЛСАР

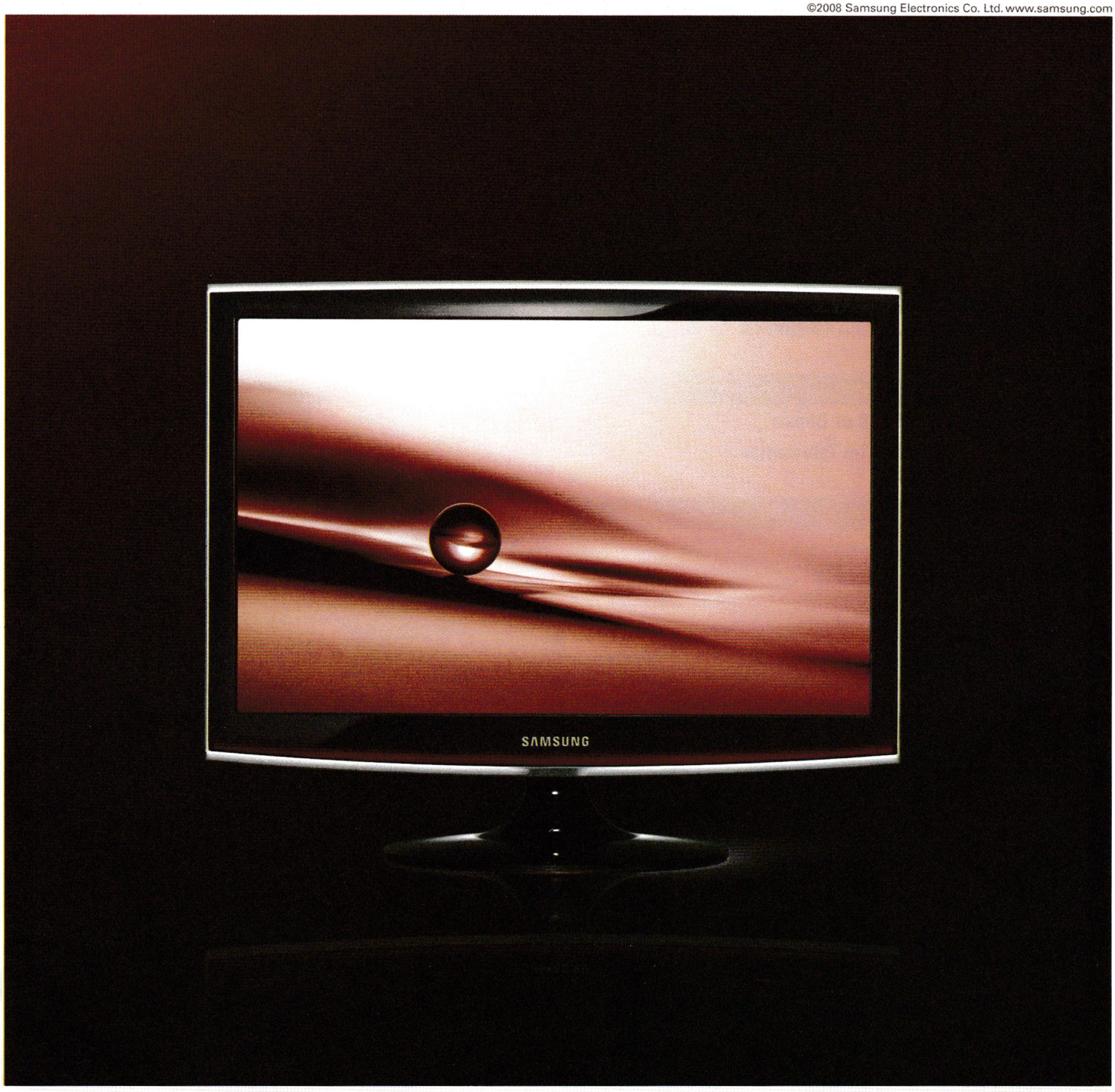
ОФИЦИАЛЕН РАЗПРОСТРАНИТЕЛ
ЗА ТЕРИТОРИЯТА НА БЪЛГАРИЯ
**www.pulsar.bg**

12+ TM

www.pegi.info

© 2008 Blizzard Entertainment, Inc. Всички права запазени. Wrath of the Lich King е търговска марка и World of Warcraft, The Burning Crusade, Blizzard Entertainment и Warcraft са търговски марки или запазени търговски марки на Blizzard Entertainment, Inc. в Съединените Щати и/или други държави. Всички останали търговски марки споменати тук са собственост на съответните им притежатели.

©2008 Samsung Electronics Co. Ltd. www.samsung.com



T220

## Представи си красота, която не е само на повърхността

Художествеността не е нещо, което може да се измери. Samsung вярва, че тя е резултат от деликатен баланс между дизайн и свръх технология. Вдъхновени от заобикалящия ни свят ние създадохме модел, който едновременно е функционален и притежава красота. Запознайте се с T220, красотата е не само отвън, но и отвътре.
Със Samsung не е толкова трудно да си представиш!

SAMSUNG

## gameplay 94 съдържание


07 Играй и спечели, писма, DVD

**NEWS**
08-10 Игри
12-13 E-sports
14-15 Hardware

**FEATURE**
16-19 Предпразничните игри

**REVIEW**
20-23 Warhammer Online: Age of Reckoning
24-29 The Witcher Enhanced Edition
32-33 Crysis Warhead
34-37 Brothers in Arms: Hell's Highway
40-42 Civilization: Colonization
44-47 King's Bounty: The Legend
48-49 Pure

**EVENTS**
50-51 Ozone GameFest

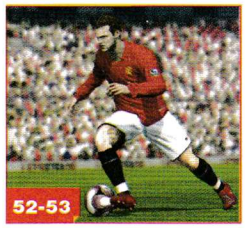
**CONSOLE**
52-53 FIFA'09
54-57 Star Wars: The Force Unleashed

**HARDWARE**
58-59 LG W2284F
60-61 Crucial Ballistix Tracer DDR3

**MOVIES**
62-63 Кино & DVD

**E-SPORTS**
64 Airbites Gaming League
65-67 ESL Extreme Masters 3
68-69 World Cyber Games България

**LIFE**
70-72 Да не ти пука
73 Най-продаваните игри през октомври
74 В следващия брой



# Вземи фиксиран номер, остани мобилен

## С новата услуга Student Zone фиксираният телефон е винаги с теб.

Добави фиксиран номер към твоя мобилен и говори по-евтино на територията на Студентски град:

- изключително ниска месечна такса – **3 лв.**
- **40 безплатни** минути към Student Zone и национални фиксирани мрежи*
- цени на разговори след изчерпване на включените минути:

  **0,06 лв./мин.** с всички фиксирани номера на територията на Студентски град и София

  **0,14 лв./мин.** с междуселищни фиксирани номера

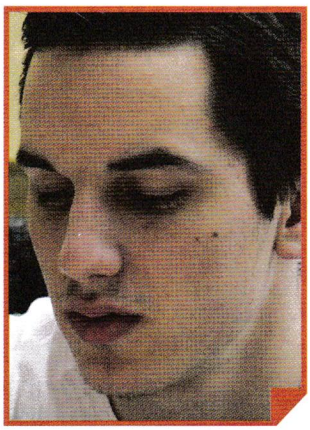
* Обаждания от фиксираната линия могат да бъдат осъществявани към абонати на фиксирана телефония към БТК, Орбител, Некском, Спектър Нет, Кейбълтел.
Повече информация за услугата можете да получите на 089/123 и 02/415 00 00, в търговската мрежа на GLOBUL на територията на София и на www.globul.bg

GLOBUL
COSMOTE GROUP

## ЕКИП

**Издатели:**
Ангел Петров и Спиро Петров
**Генерален мениджър:**
Атанас Паскалев
apaskalev@hiend.bg
**Редакционен директор**
Стоян Тошев
**Главен редактор:**
Александър „Про" Балтаджиев
abaltadjiev@gameplay.bg
**Арт директор:**
Венцислав Райков
ventzi@hiend.bg
**Отговорен редактор:**
Драгомир Дончев (Duffer)
duffer@hiend.bg
**Заместник главен редактор:**
Александър Божинов (Nocturnal)
**Автори:**
Александър Василев
Борислав Анков
Мирослав Александров
Христо Пенчев
Християн Чуков
Йордан Войков
**Графичен дизайн:**
Иван Поборников
**Фотография:**
Бояна Бонева - NoFrame Studio
**Реклама:**
Емилия Кирилова 0888 392 428
Силвия Тинчева 0896 880 515
**DVD дизайн:**
Иван Иванов
**Коректор:**
Тони Димитров
**Юрист:**
Веселин Вълев
**Мениджър продукция:**
Юлиана Стоянова
**Мениджър дистрибуция:**
Мирослав Методиев 0885 370 200
**Изпълнителен директор:**
Гергана Георгиева
gery@hiend.bg
**Финансов мениджър:**
Теодора Симова 0888 262 019
**Маркетинг директор:**
Йоана Андреева
yoana@hiend.bg
**Специални проекти:**
Никола Папукчиев
**Адрес на редакцията:**
ул. Г. С. Раковски 145Б, ет. 1
София 1000
тел.: 02/937 09 70
e-mail: gameplay@hiend.bg
web page: www.gameplay.bg
**Броят е:**
редакционно приключен на: 31.10.2008

**Издава:**
hiend publishing

Натрупаната през последните няколко месеца умора ескалира до такава степен, че в момента пиша с усилие дори любимите си уводни изречения.

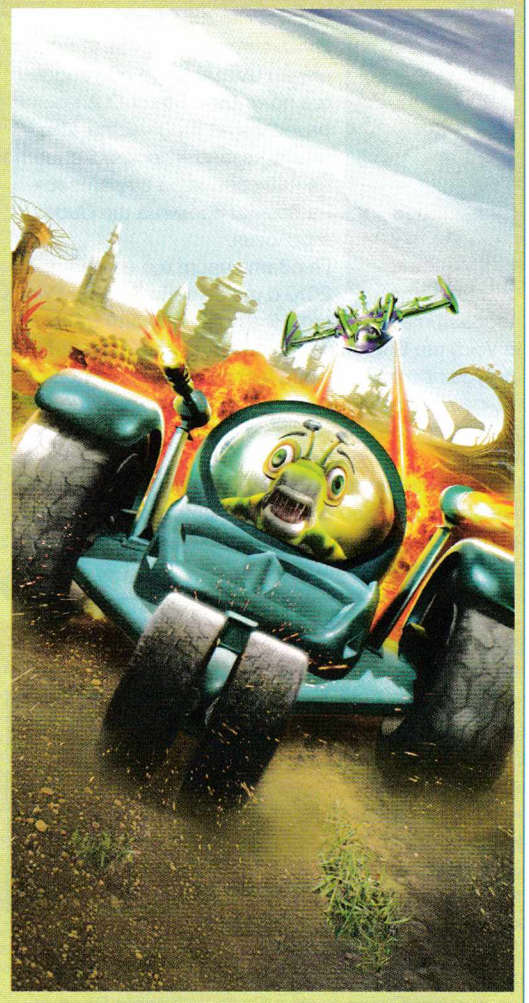
При положение, че се намираме в навечерието на същински потоп от хитови игри, вероятно сега не е най-добрата идея да си взема отпуск. Е, няма как - цикълът се завърта неумолимо и ще се наложи известно време да поработя на автопилот. Жребият на Главния, сещаш се... По същество - не крия възторга си от добре свършената работа този месец, затова ще спра да празнословя и ще те оставя насаме със списанието.

А пък аз смятам да се отдам на кратка, но заслужена почивка... поне до следващия брой.

Приятно четене!

*Александър Балтаджиев*
*главен редактор*

PLAY & WIN



Приятели, поради огромния интерес, който предизвика играта от миналия брой, решихме да я продължим и този месец. Редакцията ни буквално беше залята с всякакви шантави и очарователни Spore създания, които ни изпълниха с умиление и гордост какви талантливи и креативни пичове ни четат. Творенията ви бяха толкова добри и оригинални, че просто ни беше невъзможно да излъчим само един победител сред десетките участници. Така че всички печелите нашето искрено възхищение, а **надпреварата за оригиналното копие на Spore продължава**. Приемете го като шанс да дадете още повече свобода на въображението си и да надминете произведенията си от миналия месец (всички изпратени писма за месец октомври продължават да участват в играта.)

Ако поради някаква причина сте пропуснали миналия брой, ето условията на играта накратко – създайте свое Spore създание с помощта на напълно безплатния creature creator и ни го пратете на пощата.

**Най-добрият ще спечели копие от играта.**

# Напиши ни писмо!

*„Искам просто да ви напиша няколко реда. Последният брой е много добър. Просто невероятна трансформация в стила, дълбочината и качеството на статиите. Много съм доволен. Не знам дали има нови автори или текущите са дали всичко от себе си, но броят е станал много, много добър. Благодаря за наистина приятното четиво за миналия месец. Определено ми върнахте надеждата, че може да има наистина качествено гейм списание. Продължавайте в същия дух и не се отпускайте. Да поддържате такова високо ниво е трудно, а да продължавате да се развивате и да вървите нагоре е още по-трудно.*

*Поздрави, инж. И. Михайлов!"*

Обичам такива писма. Така де – кой може да се похвали, че е имунизиран срещу сладката отрова на ласкателството.
Трудната част е да не допуснеш такива положителни отзиви да те накарат да се чувстваш сигурен в успеха си; да свалиш гарда и да решиш, че вече си на върха и по-нагоре просто няма накъде.
Лично за мен (и вярвам голяма част от колегите ми в GamePlay споделят това мое мнение) такова нещо като „идеално" гейм списание няма. В по-общ план по принцип няма идеални, перфектни неща – винаги има място за подобрения, иновации; нещо по-различно дори.
Точно по тази причина няма да се впускам в обобщения. Винаги съм твърдял, че на този пазар, в тази индустрия не може да се говори за „най-добри" (игри, списания, компании, жанрове).
Милионите геймъри предполагат милиони различни нюанси в предпочитания, вкус, желания, нужди и възможности.
Именно за това GamePlay не е „най-доброто". GamePlay е GamePlay – нито по-добро нито по-лошо – просто себе си.
И ще си остане такова – това е нещо, което мога да обещая.
**- GP**

А иначе вашите очаквания, препоръки и критика очакваме всеки месец на адрес **gameplay@ hiend.bg.**
**- GP**

## Над 50 участника на Dunlop Karting Cup 2008 в Пловдив

За 7-а поредна година Dunlop и рекламна агенция Media Team събраха журналисти и фенове на моторните спортове в състезание за непрофесионалисти на писта Лаута в Пловдив.

Голямата награда за най-бързия състезател журналист – комплект автомобилни гуми, предоставени от Dunlop, спечели Веселин Дестанов от радио Катра FM. Победителят ще може да си избере гуми, с които автомобилът му да бъде подготвен за зимата. Владимир Върбанов, Административен директор на Гудиър-Дънлоп връчи наградите на победителите. Николай Димитров от списание Клуб F1 се класира втори, а третото място зае Александър Неделчев от вестник Темпо Велинград.

Награди получиха и трите първи отбора, съставени от представители на медиите, съответно: I място – студио Варийски, II място – вестник Темпо Велинград и III място – вестник Марица Пловдив.

Най-многоброен беше екипът на Балкан Българска Телевизия с петима участника.

Специална награда за женско участие получи Даниела Ковачева от Дарик радио Пловдив. Рок група Иерихон осигуриха музикалния купон на гости и участници с класически и нови парчета, а водеща на шоуто беше Тоня Кръстева, позната от спортните новини на Балкан Българска Телевизия.

## Break apart and... Divide! Divide!

Имаме три прасенца. И три мечки имаме. А до две години ще получим и Starcraft 2, но разделен на три части. Или иначе казано – продължението на най-играната стратегия на всички времена ще бъде трилогия.

Първата част ще излезе през 2010 и ще се зове Terrans: Wings of Liberty. Следващите две (Zerg: Heart of the Swarm и Protoss: Legacy of the Void) ще бъдат представени като експанжъни. Новината събуди противоречиви чувства в сърцата на феновете. Много хора започнаха да се питат дали ще са им необходими и трите части, за да могат да играят в мултиплейър.

Както и да стоят нещата, на всички ни е ясно, че тази игра ще стане хит. И ще си струва парите, най-малкото заради невероятно готините синематици, като онзи със Зератул, който пуснаха на BlizzCon.

## Бъди специален

Има някаква трънка в това да си имате ограничено издание на любимата игра. Главно заради чувството, че е нещо наистина специално, а разните подаръци, които идват с него могат да бъдат считани по-скоро като допълнителен бонус. Вероятно водени от същите мисли, умни хора са решили да пуснат Супер Ултра Ограничената Версия (Special Ultra Limited Edition, да не си помислите, че си измисляме) на Dead Space, която ще се появи на бял свят само в 1000 бройки и ще се продава за 150 долара. Скъпичко, но както и да е. Преглътнахме го това – все пак ще има книжки и бонус дискове.

Малко след това обаче попаднахме на новината за специалното издание на Mirror's Edge, която идва със супер якия бонус, чанта. Е как да не дадеш 130 долара за това, а?

## Няма пречки за Силата

Въпреки леко посредствените оценки, които получи от западната преса, Star Wars: The Force Unleashed се превърна в най-бързо продаващата се игра, базирана на вселената на Междузвездни войни. Само седмица след пускането и на пазара бяха продадени милион и половина копия. Мда, едно, че играта не е чак толкова лоша, колкото я изкарват и второ – името Star Wars си остава сила, която може да продаде практически всичко.

## YouTube продава игри

Случвало ли ви се е да гледате трейлър на игра в YouTube и да си мислите – „Уау! Трябва да я имам!" (леле, това прозвуча като от реклама на омекотител – никога вече писане на материали посред нощите). Собствениците на YouTube, Google, съобщиха, че съвсем скоро на сайта за видеоклипове ще бъде добавена опция за директно купуване на желаната игра само с едно кликване. Иначе би ви се наложило да търсите продукта из разни онлайн магазини и това би ви отнело две ценни минути. Или дори три.

## Магьосницата умря, да живее Магьосницата!

На BlizzCon беше обявен поредният клас от Diablo 3. Wizard е специализиран в стихийната магия и манипулирането на времето. Можете да мислите за него като модифицирана версия на Sorceress. Това от една страна е добре, защото получаваме нещо, което хем е ново, хем познато. Обаче от друга страна Чародейката винаги си ни е била слабост, а сега вече знаем със сигурност, че няма шанс да я видим отново, освен в някой евентуален експанжън. Мъка! Сбогом, слънце, ще ни липсваш и дори гледката на потните мускули на Варварина няма да може да ни накара да забравим големите ти кафяви очи! Иначе, ако нещата продължат в същия дух, се очаква да видим нови версии и на другите стари герои. В екипа се проведоха редица спорове, кои ще видят наследници и кои ще отпаднат . В крайна сметка решихме, че стига да видим нова версия на Друида (задължително дългокос) всички ще сме много, много щастливи.

| MX-680 Power Supply | GS-500 Power Supply | MX-550 Power Supply |
|---|---|---|
| ATX12V 2.2 | ATX12V 2.2 | ATX12V 2.2 |
| Quad 12V Rails | Dual 12V Rails | Quad 12V Rails |
| SATA Connectors | SATA Connectors | SATA Connectors |
| PCI Express Ready | PCI Express Ready | PCI Express Ready |
| Efficiency: > 80% Typical | Efficiency: > 80% Typical | Efficiency: > 80% Typical |
| Silent 135mm Intake Fan | Silent 140mm Intake Fan | Silent 135mm Intake Fan |
| BFG Thermal Control Technology | BFG Thermal Control Technology | BFG Thermal Control Technology |
| Protection Circuitry | Protection Circuitry | Protection Circuitry |
| MTBF: > 80,000 Hours at 25°C | MTBF: 80,000 Hours at 25° C | MTBF: > 80,000 Hours at 25°C |
| 680W Continuous Rated at 40°C | 680W Continuous Rated at 40°C | 550W Continuous Rated at 40°C |
| Safety Approval: CCC, CB, UL, TUV, CE, CSA, CUL, NEMKO, SAA, GS, VDE | Safety Approval: CCC, CB, UL, TUV, CE, CSA, CUL, NEMKO, SAA, GS, VDE | Safety Approval: CCC, CB, UL, TUV, CE, CSA, CUL, NEMKO, SAA, GS, VDE |
| Dimensions: 8.6cm Wx 15cm H x16cm D (3.4"W x 6"H x6.4"D) | Dimensions: 8.6cm W x 15cm H x 14cm D (3.4" W x 6" H x 5.5" D) | Dimensions: 8.6cm Wx 15cm H x16cm D (3.4"W x 6"H x6.4"D) |

computers® ARGUS
Bulgarian one stop PC component supplier

"Аргус Компютри" ЕООД, ул. "Димитър Моллов" 16, Младост 1, София 1750, България
Тел.: +359 2 9746611, факс: +359 2 9741661, www.argus.bg

## Raid is done! See the country burn!

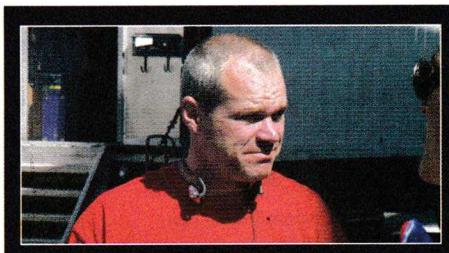
Без съмнение сте познали, че горното е част от "Where is your God?" на Amon Amarth. Във въпросната песен се пее за безмилостно нападение на викинги над някакъв християнски град.
Горе долу сходна ситуация се разиграла в китната столица на Order – Алтдорф (за Warhammer Online говорим, ако се чудите). Въпреки обещанията, че успешна обсада ще може да се извърши най-малко месец след пускането на играта, група играчи от Destruction са успели да превземат града и то само седмица след стартирането на официалните сървъри. Якото е, че дори не са били на максимално ниво и с най-добрите предмети – просто защитите на крепостта са куцали и пичовете са извадили късмет. Mythic обещават да оправят нещата, за да няма повече такива

## Diablo 3 ще използва чекпойнт система

За втори път в рамките на двете ни странички обръщаме зоркия си поглед към предстоящото Diablo. Помните ли какво ставаше след като смъртта сключеше студените си челюсти около вас в предишните части от поредицата? Ами играта ви съблъчаше безжалостно и ви караше да тичате голи и беззащитни, за да си приберете трупа. Често се случваше да умирате по още няколко пъти в опит да се доберете до първоначалното си лобно място и положението можеше да стане леко дразнещо.
В Diablo 3 обаче идеята е играчът да почувства в пълна степен екшъна, да разбере, че е герой. Затова и е решено наказанието при смърт да бъде смекчено.
Ако умрете, играта ще ви съживи на най-близкия чекпойнт без да ви взима нищо от екипировката.

## The horror, the horror

В миналия брой ви съобщихме за болната амбиция на Брет Ратнър да филмира Guitar Hero. Сега научаваме, че този човек ще режисира филма по God of War. Нещо повече – пичът планира да се бори за рейтинг „Подходящ за лица над 13 години", което автоматично ни кара да си кажем – Сбогом, кървава бруталност и евентуални секс сцени! Крайно глупаво. Не може да осакатяваш цялата история и усещането от играта в името на по-големите печалби (е, всъщност може, ама не ни се вижда редно – ние сме романтични и вярваме, че дълбоко в себе си всички са добри).
Единственото, което спира Брет да се хвърли към снимачната площадка и да почне да се гавр... , така де, да почне да твори, е съдебното дело за плагиатство, което тече против Sony. Историята е следната – Джонатан Бисон-Дат и Дженифър Барете-Херцог (гимназията трябва да е била наистина много тежка за тях) са изпратили пробен сценарий на Sony през 2002. Във въпросния сценарий ставало дума за герой с два меча и избито семейство, избран от Атина и Зевс, за да се изправи против Арес. Три години по-късно излезе първият God of War, където го има всичкото това. Освен това, според изявления на Sony, разработката на играта им е отнела три години.
Хм, вярно, че накрая щяло да има само хаос.

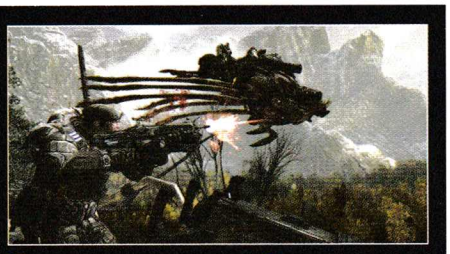


### Играта на Уве Бол

Уве Бол снима филми по игри. Това ние много добре си го знаем. Даже понякога сънуваме кошмари как сме вързани и незнайни изверги ни пускат негови произведения. Много страшно.
Интересното е, че германският колос е решил да пробва нещо различно – сега прави игра по свой филм. И то не кой да е филм, а Tunnel Rats, който разказва за драматичните приключения на отряд американци в тунелите на виетнамската армия (използвали са ги за бързо придвижване). Всъщност, ако трябва да сме честни, играта не изглежда зле поне на пръв поглед.

### Halo 3 Recon

Обявена беше нова Halo игра. Halo 3 Recon ще бъде напълно самостоятелно заглавие, в което за пръв път в историята на поредицата няма да поемем ролята на вездесъщия Master Chief, а на изцяло нов герой – Orbital Drop Shock Trooper (накратко ODST). Затова и ще ни се налага да планираме действията си още по-внимателно отпреди, защото грешките ще се наказват жестоко, а няма да разполагаме с предимствата на Спартанеца.



### Пиратството ограбва

Не се хилете на заглавието. PC гейминГът загуби поредния потенциален порт на хитова игра и причината отново е в пиратството. Клиф Брезински от Epic Games заяви в прав текст, че шансовете да видим PC версия на Gears of War 2 са практически нулеви просто, защото не си струва да влагаш средства в разработката на един толкова високотехнологичен проект при положение, че всеки с минимални познания за BitTorrent може да си го свали.

# Вземи си Трипъл плей от КейбълТЕЛ сега и получаваш 1 БЕЗПЛАТЕН МЕСЕЦ !

## Трипъл плей Есен с КейбълТЕЛ

*Офертата важи при сключване на едногодишен договор ( за нови клиенти на услугата Трипъл плей и за настоящи клиенти на услуги, различни от Трипъл плей ).

CableTEL™
Крачка напред

национален номер за клиенти
**0700 11011***
*на цената на един градски разговор

www.cabletel.bg

## Pro Evolution Soccer 2009 Opening Party и турнир

Всички фенове на футболните симулатори и по-специално на Pro Evolution Soccer знаят, че новата част от поредицата излезе официално на 16 октомври. Някои от вас може би са присъствали и на приятното Opening Party организирано съвместно от ESL България и Ozone.bg на 18 октомври, само няколко дни след излизането на играта.
Основната част на това събитие, естествено, премина под знака на Pro Evolution Soccer 2009 турнира, който бе истинско предизвикателство за всички 43-ма играчи записали се за участие. Все пак никой от тях не бе разцъквал новата версия и това създаде сериозни предпоставки за изненади. Изненади имаше, но в края на краищата считаният за фаворит и топ играч на PES в България ETIEN успя да защити репутацията си и спечели.
Наред със страстите около турнира организаторите бяха създали „свободна зона", където всеки можеше да тества играта на Xbox360 или на Playstation3.
По време на това Opening Party изтече информацията, че има голяма вероятност подобни събития да станат традиция и ESL и Ozone.bg да си партнират в представянето на хитовите премиерни заглавия и за в бъдеще.

ESL България обявиха, че виждат сериозен потенциал в Pro Evolution Soccer и с подкрепата на Konami ще продължат да организират подобни турнири регулярно. Най-интересното, което стана ясно е, че най-добрите 8 от тези турнири ще играят на финалите на ESL Pro Series наравно с финалистите във всички други дисциплини от програмата на професионалните серии. Разбра се, че най-вероятно турнирите ще са онлайн, за да могат да вземат участие и играчите, които се намират извън София и често пропускат състезанията по една или друга причина.
Съдейки по продукцията на ESL България до момента сме много склонни да вярваме, че всички хубави обещания ще бъдат спазени.

## Cyber Athlete Professional League(CPL) се завръща

CPL официално се завръща с нов сезон през 2009. Това стана възможно след като организацията попадна под крилото на арабска инвестиционна група. За тези, които не си спомнят ще споменем, че CPL фалира миналата година и създателите на "Play Hard, Go Pro" се запътиха към историята. Ето че петролните магнати са заинтересовани от професионалния гейминг и закупиха лигата.
CPL обявиха, че замислят организирането на два големи интернационални турнира през 2009, един от които със сигурност ще се състои в САЩ. Стана ясно, че ще има добавени и нови мултиплейър игри в програмата на предстоящите турнири.
Скоро ще имаме по-подробна информация относно завръщането на една от най-големите геймърски лиги и без съмнение вие ще я научите първи.

## Nihilum Plasma спечелиха WoW турнира на BlizzCon

Отборът на Nihilum Plasma спечели силния WoW турнир на BlizzCon 2008. Европейската чест в World of Warcraft бе защитена и Nihilum буквално прегазиха съперниците, като единствените им проблеми бяха на финала. Те се върнаха в двубоя след като губеха с 2-0 и в крайна сметка спечелиха с 3-2. Победителите от Worldwide WoW Tournament, корейският отбор на Council of Mages, не успя да се представи подобаващо и отпадна от класиралите се втори американци Selective Queries. На трето място остана друг американски отбор – fnatic Orz. Освен с почестите за първото място, Nihilum Plasma удариха и голямата част от наградния фонд и прибраха $75 000. Selective Queries отнесоха у дома $30 000, а fnatic Orz се задоволиха със „скромните" $15 000.

COMMAND & CONQUER

# RED ALERT 3

## Изберете страна. 31.10.08

Впуснете се в битка на страната на една от трите фракции в новия Red Alert 3. спечелете слава за Съветската империя, защитавайте родната си земя със Съюзническите сили или комбинирайте технология с мистика с Империята на Изгряващото слънце. Играйте онлайн с приятел или изберете от група от командири управлявани от изкуствения интелект и воювайте за контрол над сушата, морето и въздуха. Присъединете се към боя още днес!

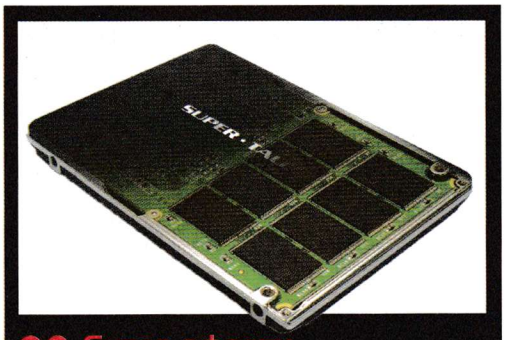
redalert3.com

в продажба от 14/11/08

ОФИЦИАЛЕН РАЗПРОСТРАНИТЕЛ ЗА ТЕРИТОРИЯТА НА БЪЛГАРИЯ
www.pulsar.bg

www.pegi.info

©2008 Electronic Arts Inc. EA, логотото на EA, Command & Conquer и Red Alert са търговски марки или запазени търговски марки на Electronic Arts Inc. в Съединените Щати и/или другаде в света. Всички права запазени. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE и логотата на Xbox са търговски марки на Microsoft group of companies и се използват по лицензия на Microsoft. Всички останали търговски марки са собственост на съответните им притежатели.




## Супер оферти

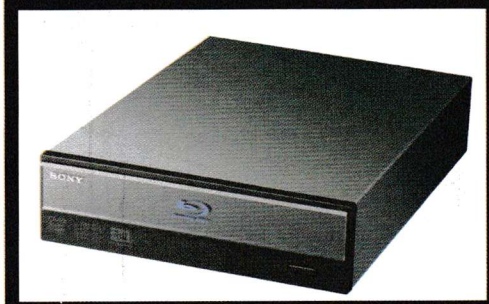
**SUPER TALENT MASTERDRIVE LX**

Не знаем дали следиш пазара на флаш базираните SSD устройства за съхраняване на информация, но това, което ни провокира да пишем новина за тях е, че Super Talent представиха новата си линия MasterDrive LX. Те са с капацитети 64 и 128 GB, използват SATA-2 интерфейс за свързване и предлагат скорости на четене от порядъка на 100 MB/s, а за записване – 40 MB/s. Цените, на които се предлагат са невероятно достъпни - $179 и $300. Още по-добре за нас!

## Колко гигабайта каза?

**CORSAIR VOYAGER**

64 гигабайта, човече! Няма майтап, няма измама. Corsair просто ни скриха топката с новата USB флаш памет от Voyager семейството. Освен че като нищо ще съберешстотове високорезолюционни снимки, доста добра и пълна MP3 колекция плюс сума ти часове филми, ти можеш да си сигурен за данните си, защото все пак Voyager линията се характеризира и със солидните си защити от влага, удари и прах. Обещаните скорости за обмяна на информация са доста атрактивни, а цената от $250 просто е чудесна...




## Цените падат!

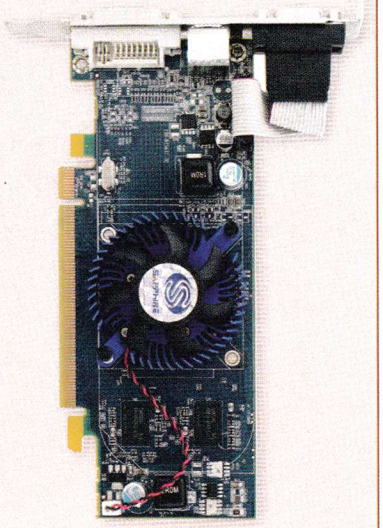
**SONY BWU-300S**

Спомняш ли си, че преди година за $400 едва можеше да си купиш четящо Blu-ray/HD-DVD устройство, а сега за същата сума Sony ти предлагат най-новия си модел Blu-ray записвачка за компютър - BWU-300S. При нея технологиите са много по-усъвършенствани, като най-значими са промените в скоростите – поддържа се вече 8x за BD-R медии, което означава, че за 15 минути можеш да запишеш еднослоен 25 GB носител, а за 30 минути – цели 50 GB. Интерфейсът за свързване е SATA.

## Компромисно решение

**SAPPHIRE HD 4550**

Въобще не точи лиги! Това не е новата резачка на ATI, а просто един доста базов модел, за който все още се чудим защо пишем... Видео картата е с нищожната цена от $59 и за тези пари получаваш ядро със скорост 600 MHz, 80 стрийм процесора и 512 MB GDDR3 на ефективна честота от 1.8 GHz. Трябва да си признаем, че въобще не е малко! Ускорителят е чудесен за бюджетни конфигурации, харчи много малко ток, а като плюсове можем да ти споменем за поддръжката на DirectX 10.1, Avivo HD хардуерното ускорение на високорезолюционни видео материали и възможността за свързване на две карти в CrossFireX режим. Между другото, ATI направиха премиера и на една още по-евтина карта - HD 4350. Тя е доста идентична с тази, само че използва двойно по-малко и по-бавна GDDR2 памет.



## Нова играчка!

**NINTENDO DSI**

Забавната преносима конзолка DS Lite на Nintendo вече не е актуална след като японският производител представи новата много по-функционална версия – DSi. При нея новостите са много, но още на първо четене отпред се забелязва 3-мегапикселовата камера, която е подкрепена от VGA аналог от вътрешната страна. Друго интересно нещо е премахването на слота за GBA игри, като неговото място сега е заето от слот за SD флаш медии. За сдобиване с игри ще разчиташ на онлайн магазина DSi Shop. В DSi отново има два дисплея, единият от които пак е чувствителен на допир, а размерите им са значително по-големи – 3.25". Продажбите в Европа ще започнат пролетта на 2009, а цената ще е около $180.

## Браво на Zotac!

**ZOTAC GEFORCE GTX 260²**

ZOTAC са изстискали до дупка графичния чип GTX260 на NVIDIA, след като преди няколко седмици представиха специалната си разработка GeForce GTX 260², включваща 24 допълнителни стрийм процесора. Така общата бройка им се вдига до 216 и положението става много дебело. При направените тестове са отчели в DirectX 10, OpenGL 2.1 и CUDA съвместими 3D приложения над 10 процента подобрение! Евалата! 216-те мозъчета обаче нямаше да са нищо без подкрепата на 896-те мегабайта GDDR3 графична памет, комуникираща с GPU-то през ултрашироката 448-битова линия. Ако ти трябва повече мощ – има и AMP! версия, при която видео процесора и паметта са значително овърклокнати. Истината е, че който и вариант да избереш няма да сбъркаш!

# Ултимативното дъно!

## EVGA 790I SLI FTW DIGITAL

Не знаем какво ги е прихванало EVGA, но супер много ни изненада фактът, че предлагат подобрена версия на дадена дънна платка от каталога им. Защо направо не анонсираха нов модел? После се зачетохме малко и разбрахме всичко... Защо да не печелиш на гърба на изградената досега слава? Много логично решение. И все пак да започнем по същество. Досега ти говорехме за EVGA 790i SLI FTW и новата EVGA 790i SLI FTW Digital. Разликата в тях за незапознатия потребител е нищожна, а за овърклокъра – от земята до небето. Новото дъно е "цифрово" или с други думи казано се използва цифров подход за регулирането на напрежението, подавано към процесора. Остави, че ще получиш много по-стабилна работа – вече ще имаш възможност с изключителна прецизност да следиш какво правиш и ще изстискаш от Intel-ския си звяр най-доброто. Сега е моментът да споменем, че е използван 790i SLI чипсетът на NVIDIA, който е рекордьор в момента по производителност, а и ти дава възможност да свържеш три видео карти в SLI режим. Поддържаната памет е DDR3 с честота 2000 MHz. Банките за плочки са общо четири на брой и ти дават възможност да "забучиш" общо 8 GB. Много неща още можем да ти кажем за екстремната природа на EVGA 790i SLI FTW Digital, но с термини като кондензатори, CMOS и Vdroop смятаме, че ще ти изгубим интереса. В едно изречение: ако си клокър и имаш пари – това е дъното за теб!

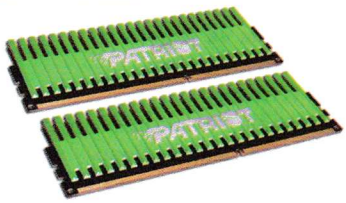
### Прекалено много въздух

**COOLER MASTER ATC 840 "RAYTHEON"**

Носят се слухове, че пичовете от Cooler Master подготвят нова кутия, която ще е с радикална идея. Интересното при нея не е във визията, а в системата за оформяне на един солиден въздушен поток. Реализирането му е възложено на общо три перки, две от които са по 120 мм, а третата – цели 230 мм. С тези размери на вентилаторите ти става ясно, че освен хладни компоненти ще имаш и безпрецедентна тишина. Ще чакаме с нетърпение ATC 840 "Raytheon", защото се прогнозира да стъпи на една съвсем нормална цена.

### Паметите!

**PATRIOT VIPER PC3-16000**




Ако приятел ни попита какви памети да си купи, ние вече директно препоръчваме последното ненормално творение на Patriot – DDR3 плочките от серията им Viper със скорост 2000 MHz. Ясно ти е, че са насочени точно към такива като теб, безмилостни геймъри и овърклокъри, а за това са доказателство и масивните зелени радиатори, разсейващи топлината от чиповете. Силно впечатление ни направи, че за да постигнат рекламираните тайминги от 9-9-9-24 е било подавано напрежение от цели 2 волта!

### Нов монитор

**NEC MULTISYNC EA241WM**

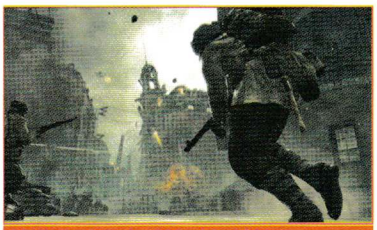
Nec изневиделица ни изненадаха с два нови монитора, от които само 24-инчовият ни направи впечатление. Не че сме грандомани, но вече 19" ни се виждат малко. MultiSync EA241WM е широкоформатен и има нативна поддръжка на 1920x1200 пиксела резолюция, 400 cd/m² яркост и 1000:1 контрастно съотношение. Ще ти пасне чудесно за игри и филми, защото матрицата "отговаря" за 5 милисекунди. Грехота е, че липсва HDMI вход, но с един адаптер ставали чудеса, обещава ни производителят.

неочаквано добра комбинация
NESCAFÉ 3in1 Classic
WWW.NESCAFE.BG

# Предпразничните игри

## (Какво ще играем, когато падне сняг и зазвънят звънчета?)

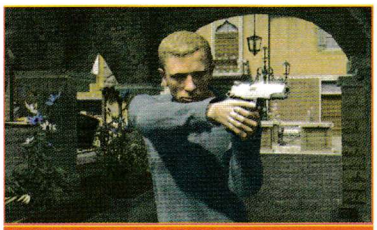
ЗИМНА ВЕЧЕР. МРАВКИТЕ СИ СЕДЯТ ПОД ЗЕМЯТА, ПРИЛЕПИТЕ СПЯТ ЗИМЕН СЪН, А ПАКОСТЛИВИТЕ СКЕЙТЪРИ НЕ МОГАТ ДА КАРАТ ЗАРАДИ ПАДНАЛИЯ СНЯГ. ИДИЛИЯ С ДРУГИ ДУМИ. ТОЧНОТО ВРЕМЕ ЗА НЕОЧАКВАНО ДОБРА КОМБИНАЦИЯ ОТ ТОПЛА СТАЯ, ХУБАВА ИГРА И ЧАША АРОМАТНО КАФЕ/ЧАЙ.



**Call of Duty: World at War**

**Разработва:** Treyarch
**Разпространява:** Activision
**Излиза на:** 11 ноември

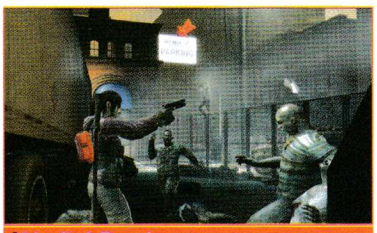
**„Най-добрият шуутър за Втората световна война“.** Това ни обещават от Treyarch. Склонни сме да повярваме, че няма да ни излъжат. World at War ще бъде брутална, мрачна, и въздействаща. Никога преди войната не е била обличана в толкова красиви дрехи, но и никога не е била показвана толкова грозна и разтърсващо реалистична.
Кръвта изглежда някак мръсна и черна (почти животинска), а когато запалим някого с огнехвъргачката... положението става изключително брутално. Друг плюс – уникална свобода на действие – вече няма строго определени правила, по които трябва да се преминат мисиите. Налични са две кампании – едната проследяваща сраженията с японската армия из островите на Тихия океан и друга за превземането на Берлин от руснаците. Добавен е и кооперативен режим, който ще ви позволи да изиграете World at War в компания на до трима приятели.



**Quantum of Solace**

**Разработва:** Treyarch(за PS3 и Xbox360), Beenox Studio(за PC)
**Разпространява:** Activision
**Излиза на:** 04 ноември

**Последният филм за Джеймс Бонд беше зверски добър** и успя да върне вярата на мнозина в поредицата. Неговото продължение (отново с Даниел Крейг) излиза по кината на 19 ноември, а малко след това ще се появи и едноименната игра, в която ще можем да влезем в ролята на легендарния шпионин и да изиграем всички събития от Quantum of Solace. Разработчиците от Treyarch (да, пак за авторите на новия Call of Duty става въпрос) са работили съвместно с филмовия екип, за да постигнат максимално кинематографично усещане. Геймплейно играта ще предложи равни дози решаване на пъзели и високоволтов екшън със запазената марка „Бонд“. Няма да има измислени шпионски джаджи нито излишно снобско перчене.



**Left 4 Dead**

**Разработва:** Valve
**Разпространява:** Valve
**Излиза на:** 20 ноември

**Тази игра трябваше да излезе още в началото на ноември.** После, изключително жестоко и без да съзнават какво причиняват на колегата Анков, Valve я отложиха с цели 20 дни. Добрата новина е, че някъде през октомври се очаква да излезе демо, което може би ще бъде достъпно за теглене, по времето когато четете списанието. С изключение на забавянето, всичко друго около проекта изглежда бира и кебапчета. Избиването на тълпи зомбита

РАЗЧУПИ СИТУАЦИЯТА
NESCAFÉ

РАЗЧУПИ СИТУАЦИЯТА

си е все така класически забавно, а като прибавим революционния изкуствен интелект на „Режисьора" и името на Valve, нещата стават още по-интересни.

**Mirror's Edge**

**Разработва:** DICE
**Разпространява:** Electronic Arts
**Излиза на:** 11 ноември за конзоли, декември за PC

**Нарушаването на правилата винаги е носело някакво странно очарование.** Още по-голяма става трънката, когато включим в уравнението спиращи дъха акробатични номера от (леко необичайното за случая) първо лице и екстремен паркур по покривите на мегаполис от близкото бъдеще, пъшкащ под игото на цензурата.

Та, казано с две думи – този ноември (едно уточнение – ноември само за притежателите на конзоли от нова генерация) върху плещите на красивата Фейт ще легне отговорна задача – тя ще трябва да се бори за свобода на информацията, а в същото време да внимава да не се сурне от някой покрив. Само от нас зависи дали и как...

**Prince of Persia**

**Разработва:** Ubisoft
**Разпространява:** Ubisoft
**Излиза на:** 02 декември

**Някак си ни беше тъжно, че две поредни години** Коледа идваше, а нямаше нов Принц, който да играем. За щастие тази година нещата ще се променят.

За добро или лошо ще получим един доста по-приказен вариант на познатата ни „акробатична" концепция. Новата визия е феноменална и определено ще придаде уникален чар на играта. Кървавите адреналинови сражения, в които самотен воин правеше на салата цяла армия от врагове отиват в историята. Всички битки ще се водят на принципа на дуел, като идеята е това да приближи играта като усещане до първата трилогия за Принца на Персия (1993-1999). Освен това ще ни отнемат и мъжкарското чувство, което изпитвахме, когато се хвърляхме развъртели два меча, за да спасим някое нежно създание. В случая нежното създание постоянно ще спасява нас, което е адски сериозна мотивация да умираме колкото можем по-малко.

неочаквано добра комбинация
NESCAFÉ 3in1 Classic
WWW.NESCAFE.BG

неочаквано добра комбинация
NESCAFÉ 3in1 Classic
WWW.NESCAFE.BG

**Tomb Raider: Underworld**

**Разработва:** Crystal Dynamics
**Разпространява:** Eidos Interactive
**Излиза на:** 18 ноември

**Така. Имаме скандинавска митология**, за която всички сме съгласни, че е повече от страхотна. Имаме и Лара Крофт, за която също сме съгласни, че е повече от страхотна. Какво ще се получи ако ги съберем? Моля – Tomb Raider: Underworld, в който госпожица Крофт търси чука на бог Тор – Мьолнир. Страхотно!

Обещават ни един много по-зрял и мрачен Tomb Raider, доста по-въздействащ от предишните части. Даже и да ни излъжат и в крайна сметка играта да излезе посредствена (пепел ни на клавиатурата), пак ще я изиграем. Говорим за чука на Тор, все пак.

**WOW: Wrath of the Lich King**

**Разработва:** Blizzard Entertainment
**Разпространява:** Blizzard Entertainment
**Излиза на:** 13 ноември

**Вътрешното ни убеждение е, че тази игра трябваше да я обявят за** летните месеци. Някак си се опасяваме, че прогресивно падащите температури навън, комбинирани със студа на Northrend може да ни дойдат в повече. Не че това ще ни спре де.
Всички фенове на Кървавите елфи (а и не само те) ще могат да изпълнят заветната си мечта – да отидат до Ледения трон, да премерят сили с Артас и евентуално да го накарат да си плати за всичките си престъпления. Сериозна тръпка.
Отделно ще можем да развием героя си до 80 ниво, да опитаме новия клас Death Knight, както и да дадем воля на деструктивните си страсти и да рушим противникови сгради с обсадни машини. Като цяло Wrath of the Lich King ще предлага повече от прилично количество новости за разширение. Излиза на 13 ноември.

**Fallout 3**

**Разработва:** Bethesda Softworks
**Разпространява:** Bethesda Softworks
**Излиза на:** 31 ноември

**В нощта на Хелоуин, заедно с мъртвите** на бял свят ще излезе и Fallout 3. Тя обаче няма да броди и да стене, а ще легне кротко на рафта в компютърния магазин в очакване да си я купим. Няма да чака дълго. Най-после ще разберем дали

РАЗЧУПИ СИТУАЦИЯТА

това ще е просто „Oblivion с пушки" или истинска, дълбока ролева игра, която да ни трогне и развълнува.
Очаква ни погълнат от разруха свят, в който животът струва адски малко. Свят на брутално насилие и ежедневна борба за оцеляване. Поне на ниво трейлъри атмосферата изглежда много стабилна и въздействаща.
Дори да не е нищо повече от римейк на Elder Scrolls IV, играта пак има солидни предпоставки да бъде забавна. Например системата за прицелване в различни части на тялото на противника изглежда адски свежа и нямаме търпение да я пробваме.
При всички случаи ни очаква здрав екшън във великолепно представен постапокалиптичен свят. А ако има и истинско ролево усещане, ще го приемем като бонус.

**LOTR Online: Mines of Moria**

**Разработва:** Turbine
**Разпространява:** Turbine
**Излиза на:** 03 ноември

**Забелязали ли сте, че във всяко второ фентъзи**, в което присъстват джуджета, неминуемо има и джуджешки град, превзет от мрачни, злокобни създания. Първообразът на всичко това е Толкиновата Мория – мястото, където ще ни отведе първият експанжън на The Lord of the Rings Online.
Ще поемем ролята на един от храбрите ентусиасти, нагърбили се с нелеката задача да върнат Мория на джуджетата и да изтребят слугите Сауронови до последния гоблин, трол и балрог (тук е моментът да се запитаме – след като Гандалф уби последния балрог, откъде са изкопали този?).

Имаме два нови класа – Warden и Runekeeper. Първият носи средна броня и е специализиран в боя с копие, а Пазачът на руните е магьосник, използващ (изненада!) рунна магия.
Нов гъдел идва с възможността да си създадем наши собствени легендарни предмети с помощта на новите NPC-та – Forge Master и Relic Master. Представяте ли си само колко невероятно яко ще е да си намагьосаме някой могъщ меч и да го кръстим „Големият, магически, светещ меч на Миро"? Не си го представяте? Е, тогава явно ви липсва въображение.

неочаквано добра комбинация
NESCAFÉ 3in1 Classic
WWW.NESCAFE.BG

# Warhammer Online: Age of Reckoning

## нещо повече от поредното MMO

АВТОР: ЙОРДАН ВОЙКОВ

Ех, такова нещо не ми се беше случвало. За пръв път се сблъсквам със заглавие, което едновременно обичам и мразя, искам и не искам да играя. В крайна сметка осъзнах, че ако не се опасявах, че ще си докарам гнева на станалия пословичен Lich King (който ще се стовари върху ми като 1 тон MMO тухли в средата на моя месец), това е онлайн играта, на която покорно бих робувал в следващите няколко месеца. Разбира се, тя има своите недостатъци, но честно казано на фона на невероятните битки срещу други играчи (PvP) и страхотните „Отворени" куестове, те лесно се преглъщат.

**ТАЗИ ИГРА**

до последния момент се чудех дали ми е харесала или не... Ако не бяхме присъдили титлата на Age of Conan вече, то това щеше да бъде най-противоречивото MMO на сезона

Отдалеч си личи кои неща в отрочето на Mythic са правени с удоволствие и кои са поставени просто колкото да отбележат присъствие. Още в началото на статията ще ти го кажа – ако искаш да се събереш с приятели и заедно да повалите някое огромно чудовище, или пък да изтребите всички зомбита в някое подземие, то това не е играта за теб. Warhammer е изцяло фокусиран в битките „Играч срещу Играч" (накратко PvP). Именно там заглавието разкрива пълния си потенциал, като в един момент ще се изумиш, откривайки, че изпълняваш quest-овете само колкото да си намираш работа по пътя към следващата зона на картата и съответно следващото бойно поле, където ще нагазиш в нова ожесточена патаклама.

В Age Of Reckoning има две фракции – тази на Реда (джуджета, елфи хора,) и тази на Унищожени-

**INFO**

**Разработва:** Mythic Entertainment
**Издава:** Electronic Arts
**Жанр:** World of Warcraft v 1.5
**Системни изисквания :** 2.5 GHz Pentium 4 или AMD, 1 GB RAM (за XP) и 2 GB (за Vista), 128 MB видео карта с Pixel Shader 2.0b (ATI 9500 и нагоре; GeForce FX 5900 нагоре)

PC

NESCAFÉ
Classic
3in1
РАЗЧУПИ
СИТУАЦИЯТА
неочаквано
добра
комбинация

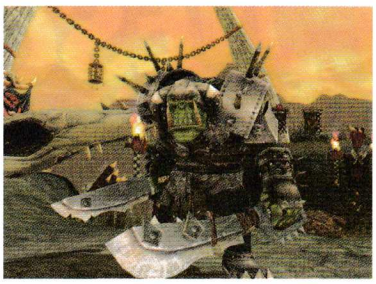
ето - обединяваща армиите на хаоса, зеленокожите и тъмните елфи. Уникалното в играта е, че всяка раса има достъп до напълно различни класове и всеки клас има различни умения. Това определено е глътка свеж въздух за жанра – просто в масата съвременни MMO игри различните фракции най-често дават само специфични расови бонуси, което откровено казано създава само привидна илюзия за избор и разнообразие. Няма да се впускам в подробно описание на всеки клас – най-важното, което трябва да знаеш тук е, че Mythic са постигнали идеален (почти) баланс и най-силен герой в играта практически няма. Въпреки това, още на ниво бета тест се забелязваше една определена слабост на играта, която уви е останала и във финалната й версия. Във всяка секция на картата има три контролни точки, които са за отворено PvP, тоест там можеш открито да се биеш с противниковата фракция. Крайната цел, разбира се, е контрол. Който държи повече от секторите получава бонуси - пари, опит и отстъпки в магазините. Идва оттам, че към момента из сървърите повечето от хората се бият на страната на силите на Унищожението, и реално доминират върху контролните точки. Надявам се скоро време администрите да се намесят и с някакво решение за балансиране, иначе фракциите на Реда са обречени на забвение. Друга забележка имам към максималният брой играчи в сървърите – прекалено малък е. От Mythic са създали огромен свят, а дори когато чакам двадесет – тридесет минути, за да влезна пак рядко срещам друг човек – просто са прекалено разпръснати по картата. Това определено е доста голям минус за едно MMORPG, тъй като „масовата" част през по-голямата част от времето в оригинал си липсва.

**ПАРАДОКС - НА СВЕТА НА WAR НЕ МУ ЛИПСВА ПЛОЩ, НО МУ ЛИПСВАТ РАЗМАХ И МАЩАБ**

Връщам се върху PvP режима. За важността му свидетелства системата за развитие на героя – играта предлага таван за „Играч срещу Играч" до 80-то ниво, докато PvE („Играч срещу Околна среда (гадинки)") таванът е наполовина по-нисък (40 ниво). Ако се биеш срещу други играчи трупаш опит и за двете системи, а от гадинки само за единият тип. Нещо повече - в един момент даже осъзнах, че

куестовете отнемат прекалено много време, а наградата от тях е малка. Единствените, които си заслужават са така наречените Open (Отворени) куестове. Те представляват част от картата, в която всички играчи дори да не са в група заедно изпълняват дадена задача – например да убият петдесет трола и т.н. Докато изпълнявате куеста едно малко барче се пълни като на него има три графи. Всяка от тях означава,

Жалко, че го няма култовото "Waaaagh!" от Warhammer 40k: Dawn of War.



че сте достигнали до определен момент, в който можете да отидете и да получите награда за делата си. По принцип съвместното изпълняване на задачите е доста добра идея, тъй като наградите са повече от добри, а пък не отнемат много време.

Едно от нещата, които винаги са ме дразнели в World of Warcraft е фактът, че едва към края на играта предметите стават красиви и човек може да си направи не само силен, но и визуално приятен герой. Тук нещата определено са малко по-различни. Още на десето ниво персонажите изглеждат страхотно, като заслуга за това имат две опции: за оцветяване на предметите, като част от „боите" за целта могат просто да се купят, но най-красивите се печелят от куестове; и второ - самият арт на играта. Всички брони и оръжия са направени да изглеждат страхотно и злобно. Освен това още в началото на играта всяка част от снаряжението е използваема

**Оценка**

**Играта е:** MMORPG-то с най-добро PvP, Разнообразна

**Играта не е:** причината да загърбиш WoW

★★★★½

**4,5/5**

Може би най-красивата броня в игра, която съм виждал.

само от даден клас, така че не се получават ситуациите от WoW – например друид да вземе ръкавици за крадец, само защото може да ги носи.

Визуално играта е повече от впечатляваща. Наистина не достига нивото на детайл на Age Of Conan, но пък и изисква далеч по-малки ресурси и спокойно върви и на по-стари машини. За съжаление и тук ръцете могат да минават през наметалото на героя и понякога се случва да видите как човечеца си вади меча без да го хваща за дръжката все едно е Йода, но това се бели кахъри дето се вика – надяваме се на пач.
Всички местности са прекрасно моделирани, но през цялото време човек има чувството, че е в затворено пространство. На играта определено ѝ липсва внушение за мащаб, за размах и епичност, които да речем еталона „WoW" доставя в изобилие („Е, Blizzard са все пак." - Бел. Ред.) Това донякъде е парадокс, тъй като на света на Warhammer не му липсва площ, но пък играта така и не успя да провокира у мен желание да се изкача някъде на високо и да огледам всичко, до което ми стига погледа. В същото време героите са доста добре раздвижени и моделирани до дребни детайли, като промяната на изражението на персонажа по време на бой. Самите боеве са адски впечатляващи - хвърчат огнени кълба, проклятия, стрели. Обсадните оръжия определено са интересна и пикантна добавка и освежават геймплея, който трябва да призная в някои отношения прекалено плътно следва установените жанрови клишета. Звънът на стомана и епичната музика определено успяват да изградят атмосфера, подходяща за една брутална война, каквато ни представя творението на Mythic.

Като всяко друго MMORPG и тук имаш професии, но не очаквай нищо особено. Основният проблем е, че самата игра не успява да ти ги представи и от теб се очаква сам да разбереш за какво иде реч. Имаш две възможности – да създаваш предмети или да ровиш из труповете на убити врагове за тях. За съжаление при втория вариант адски рядко се докопваш до нещо полезно като през повечето време печалбата ти са безполезни семена. Добрата новина е, че процесът по изработването на предмет е доволно елементарен всеки, който има желание може да се справи.
Една от приятните новости на Warhammer е енциклопедията. В нея можеш да четеш за всички врагове и приятели, с които си се срещал. Също така тук ще откриеш секция с описание на различни „постижения", които при изпълняването си отключват титли, от които можеш да си избереш една и тя ще се показва под името на героя ти. Някои от тях са героични – "The Skeleton Killer", други пък са си просто забавни – "Ow, My Eye!".

**БЕЗСПОРНО АКЦЕНТЪТ В WAR СА БИТКИТЕ „ИГРАЧ СРЕЩУ ИГРАЧ" (PVP)**

Към днешна дата Age of Reckoning има 715 000 играча и тази цифра ще продължава да расте, тъй като в момента няма MMORPG с по-добро PvP...

...поне до тринадесети ноември, когато аз и още около тринадесет милиона човека ще се върнем към една друга игра, която споменах доста пъти в тази статия, но нямаше как иначе – когато говориш за нещо такова, аналогиите с все още безспорния MMORPG Крал са неизбежни. Въпреки няколкото свежи опити по темата – като Age of Conan и актуалния Age of Reckoning, тази зима за кой ли път отново ще е на World of Warcraft – просто Blizzard са си Blizzard – въпрос на фенщина.

## Plantronics GameCom 777

GameCom 777 е на светлинни години пред GameCom 367, който ти представихме преди малко. Двата модела са различни дори по използваната технология! Тук вече се разчита на отворения тип дизайн, вместо на затворения, и благодарение на Dolby Digital технологията се пресъздава супер реалистичен пространствен 5.1 звук. Всеки един от вас знае колко полезно е това в игрите, особено ако си на турнир и трябва да чуеш противника преди да го видиш. Слушалките разполагат с микрофон, който може да се вдигне, когато не се използва, а свързването към компютъра е посредством USB интерфейс. Заложено е на последния, защото в комплекта влиза и специална 5.1 Dolby Digital звукова карта. Ако обаче имаш достатъчно добра в компютъра си – може да свържеш към нея GameCom 777 посредством стандартните добре познати 3.5 мм. жакове. Продуктът се предлага на българския пазар от фирма Maxtel - официален представител на Plantronics.

текст: Александър Василев

# The Witcher: Enhanced Edition

## Abso-fuckin-lutely beautiful!

АВТОР: ДРАГОМИР „DUFFER" ДОНЧЕВ

### БЕЗ ДУМИ

Отначало се чудех какво да напиша. Наистина – усещах се някак... изчерпан. Нетипично за мен – и друг път съм споменавал, рядко приказливо копеленце съм и обикновено ако ме оставиш да говоря не млъквам – особено ако темата е някоя от любимите ми. А вярвай ми – не помня през последните 4-5 години да съм имал по-любима игрална тема от The Witcher. От друга страна – всичко, което е писано в GamePlay за играта реално идва от моя милост – от ревюто на оригинала, през карето в Гейм-класацията на 2008, до фийчър-превюто за разширеното издание.

Точно по тази причина седях и се чудех: „Какво още бих могъл да кажа за тази Игра с главно „И"?" Какво бих могъл да добавя към всички суперлативи, които по едно или друго време съм изрекъл по неин адрес?

После изведнъж ме споходи кратък момент на лично просветление – темата Witcher не подлежи на изчерпване! Гералт не е, просто не е поредната безлична виртуалност, чиято кожа ти, играчът, можеш да навлечеш за няколко десетки игрални часа; чийто живот и съдба можеш да заемеш просто ей така – за един развлекателен гейм-следобед, а после да захвърлиш настрани като използван... щях да кажа нещо политически некоректно – да ме извиняват читателите под 18 – играта ми влияе така.

Да, много може да се каже за Witcher. Да, не става дума за

**INFO**

**Разработва:** CD Project
**Издава:** Atari
**Жанр:** Total RPG Greatness!
**Изисквания:** 2.6 GHz Pentium D/Athlon 64 X2 3800+ и нагоре, 1 GB RAM под Windows XP/2 GB под Vista, Radeon X1600/GeForce 6800 с 256 MB VRAM и нагоре, 13 GB за инсталация

PC

Подготви се за бъдещето
Fallout 3
PrepareForTheFuture.com
ПУЛСАР
Games for Windows
XBOX 360 LIVE
PLAYSTATION 3
Bethesda SOFTWORKS
a ZeniMax Media company
ОФИЦИАЛЕН РАЗПРОСТРАНИТЕЛ
ЗА ТЕРИТОРИЯТА НА БЪЛГАРИЯ "ПУЛСАР" ЕООД
www.pulsar.bg
Fallout® 3 © 2008 Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media company. Bethesda Softworks, Bethesda Game Studios, ZeniMax and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/or other countries. Fallout, Prepare for the Future and related logos are trademarks or registered trademarks of Bethesda Softworks LLC in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and "Games for Windows" and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft. "PS", "PLAYSTATION" and "PS3" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.

нещо, което можеш да изиграеш и забравиш. Не става дума за нещо мимолетно, преходно – взело своите 15 минути слава и потънало в забвение.
За това CD Project са се погрижили добре, твърде добре.

## ДОКОСВАНЕ ДО ГЕНИАЛНОСТТА

Изкушавам се да изпадна в клишета – сещаш се от „оня" вид: „Не е ли счупено не го поправяй" и за това как едно добро нещо винаги има как да стане и по-добро – необходима е само малко креативна фантазия и много, много труд. Талантът, казват, бил 99% упорито бачкане и 1% нещо... друго – дзен, ки, ефимерно божие присъствие – you name it...
Е, ако е така – хората в CD Project го притежават – извън всякакво съмнение, а The Witcher: Enhanced Edition е живото, убедително доказателство. Да, взех го. Да, освен разширеното притежавам и първото, обикновено издание. Не, не съм луд. Просто харесвам, обичам, обожавам тази игра...
Трябва да признаеш, че поначало има някакво особено очарование в „притежаването" на игра – за реалния факт на „закупуването ѝ" говоря, не за свалянето ѝ от интернет (от услуги като Steam или Direct2Drive де, ти какво си помисли?). И все пак, макар да съм фанатичен застъпник за каузата на легалния гейминг, признавам – адски трудно ми е да се насиля искрено да вярвам, че разходът от 70-80 лева за проста пластмасова кутийка с диск вътре е оправдан.
Абсолютното ми вътрешно убеждение е, че ако изобщо си струва да притежаваш игра в „легалния" ѝ вид, то задължително тя трябва е в лимитирано, специално или както е в случая – разширено издание.
Парадокс, знам, защото при равни други условия в този си вид тя струва почти два пъти повече, но ей – трънката от това да притежаваш нещо „по-така", нещо, което, дето се вика, имат още само една шепа хора (на фона на масата купили си играта) си е тотално уникална.
В края на краищата всеки може да си купи Тойота от магазина, но малко са тия, които могат да се похвалят, че карат един от седемте произведени Aston Martin One-77 в света.
Най-готиното в случката в The Witcher: EE е, че при него нещата не стоят точно по начина описан по горе, защото разширеното издание реално се продава на цената на една нормална игра – изненада!
В случай, че не съм бил достатъчно ясен – CD Project ти дават шанса да притежаваш нещо специално, на неспециална цена.
Който мисли, че при това положение е по-„разумно" да се дърпа от... абе сещаш се – ще ме прощава, но това вече не е пестеливост, а чиста глупост, но пък това си е лично мое мнение (не на списанието – ок?).

**ТАЗИ ИГРА**
е еталон!
Монументално RPG постижение, пример за това как трябва да се правят игри!

## ПРЕКЪСВАНЕ ЗА РЕКЛАМИ

Отплеснах се... Както винаги. Говорех за Разширеното издание.
Виж сега – сигурно и сам знаеш, но да ти кажа – има голяма разлика между „четенето" за дадена игра и реалността - момента в който имаш шанса сам да преживееш и почувстваш въпросното заглавие. От едната страна на това уравнение са описанията за това какво представлява тя, как ще изглежда, какви емоции ще носи, как ще се играе (сорт неща, които повечето масовите гейм-медии настояват да ни сервират отново и отново под формата на т.нар. „превюта"). От друга са "живите", истински, човешки емоции които играта предизвиква когато най-после се озове в DVD-ROM-а ти.
То аз си имам дежурна реплика за такива опити и тя е „Ресто, пичове! Спукано гърне" – не ми трябват вашите предварителни информации, преписи от официални прес рилийзи, гарнирани с разни недобре изкламени „лични" разсъждения, които

**Оценка**

**Играта е:**
пише си в началото: „Абсо-факин-лютли бютифул". С други думи – задължителна!

**Играта не е:**
нещо, което искаш да търпаш от нета

★★★★★

**5/5**

честно казано в 9/10 случая пак са си преписани отнейде.
Аз, играчът, имам послание за вас – ЖИВЕЕМ ПРЕЗ 2008, ЕХОУ! Събудете се най-сетне и помирите интернета! Високоскоростния интернет, btw!
Всичко, което ми е необходимо за да си съставя аз, сам за себе си, без ваша помощ, предварително мнение за една предстояща игра си го има там – на клик, максимум два разстояние! Не ми трябват вашите мнения – имам си мое!
Изводът от цялата тая кратка пледоария обобщавам така – докато си четях (подчертавам не подтикнат от жив интерес, а защото страхотно се развличам с ялови опити в стил „Напънала се планината, па родила мишка" от всякакъв сорт) разните „описания" на въпросното разширено издание наистина ми беше смешно.
Май обясних в началото: играл съм играта. Знам какво да очаквам – защо си мислите, че можете да ме изненадате с нещо?

### ТОЧКА, ТОЧКА, ЗАПЕТАЯ...

И все пак... все пак... CD Project успяха. Забележи – за поляците говоря, не за колегите ми гейм-журналисти.
Защото, друже, нищо, абсолютно нищо от прочетеното не успя да ме подготви макар и малко за повторния сблъсък с величието на тази игра, с необятността ѝ, с нейната истинност, с пълния ѝ с живот свят, с дълбочината на моралните ѝ дилеми.
Очаквах някои дребни подобрения. Очаквах разни малки щрихи тук и там – и признавам не бях разочарован – получих ги, че и отгоре.
Чак се чувствам задължен да изброя ония, от които останах най-доволен.
Сега няма какво да се лъжем – тая работа с многоезичността е забавна, но аз и в оригиналния Witcher нямах проблеми с богатството на диалога, озвучаването, и начина, по който беше изложен сюжетът.
Постарали са се пичовете, евала – благодарение на това имаш на разположение супер идейната възможност да накараш Гералт да говори на родния си полски и да четеш английските субтитри отдолу. Вярвай ми, това може да звучи като безсмислица, но прави чудеса за автентичността на атмосферата – пробвай го – има го там, защо да се лишаваш?
После – схемата с двестата и кусур добавени жестове към анимациите на героите – абе хора, кой ти гледа ръкомаханията по време на приказките с NPC-тата?

**АМА КАК ЩЕ Я СВАЛЯШ ТАЯ ИГРА ОТ ИНТЕРНЕТ, ЛУД ЛИ СИ!?**

На мен ми стигаше и тая награда, че като развия бойните стилове до 5 ниво Гералт става истинска АДСКА машина от светкавични техники, водовъртеж от стомана/сребро, смъртоносна вихрушка, която покосява цели орди гадини с взривяваща адреналина виртуозност и финес, от която кръвта ти направо кипва!
Никога преди това екшънът в едно сериозно, дълбоко RPG не е бил на такова феноменално високо ниво, заклевам се!
Признавам, че след част IV, когато вече имах солиден актив точки разпределени върху бойните умения, се забавлявах (и едновременно пестях време) като събирах по 5-6-7 и повече гадини на куп; увличах ги след себе си, дразнех ги и ги карах да ме преследват, а когато се съберяха в плътна стена от плът за разфасоване, Гералт ги покосяваше с няколко светкавични „групови" атаки. И сега ми става топло и приятно като се сетя!
Та мисълта ми тук е, че описаните технически неща са добре дошли и благодаря за тях. CD Project – старанието ви не е отишло напразно, поклон за жеста – малко студия са влагали толкова ресурс и усилия за подобряване на продуктите си – признавам ви го.
Виж другите добавени „екстри" – за тях вече не просто съм благодарен – те ми позволиха да се

## Plantronics GameCom 367

Искаш ли да ти кажем един супер интересен факт? Знаеш ли каква е била слушалката за комуникация, използвана от Нийл Армстронг при мисията му до Луната? Едва ли ти е попадала такава информация досега и затова няма да те чакаме да си мислиш – Plantronics! Супер щастливи сме, че от известно време тази фирма започна да прави продукти и за геймъри, като същевременно не ги продава на космически цени. Например, попадна ни GameCom 367 – един базов затворен стерео модел. Той вади невероятен звук, благодарение на 50 милиметровите си говорителчета, а наушниците са меки и удобни. Допълнително разполагаш с микрофон, който се вдига, за да не ти пречи, и изнесени контроли за регулиране нивото на звука и изключване на микрофона. Използваният кабел в Plantronics GameCom 367 е супер дълъг и здрав. Продуктът се предлага на българския пазар от фирма Maxtel - официален представител на Plantronics.

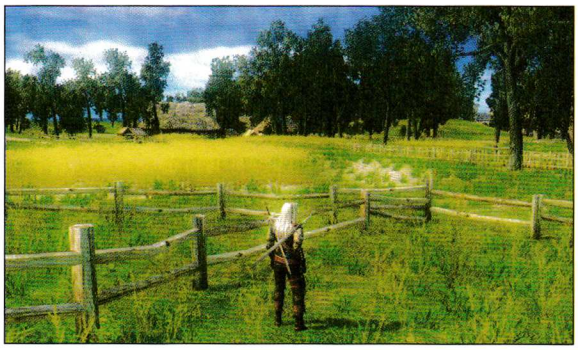
текст: Александър Василев

наслада на The Witcher: EE така, както признавам – не бих могъл ако играех оригиналното издание.
Започвам от най-дребното – бутоните за сортиране на инвентара. Алилуя, за тях! Край на вбесяващо досадния хаос от отвари, компоненти, предмети, руни и прочее плячка.
Отделно – ако си Witcher фанатик като мен и си се пуснал на hard няма начин да не си установил, че предупреждението „Без алхимия няма начин да оцелееш на това ниво на трудност" изобщо не е празна приказка. Съответно тежкото използване на алхимия води след себе си и необходимост от „ръчно" комбиниране на повечето от ключовите отвари като Swallow и Tawny Owl, да речем т.е. създаването им с „доминантни" като Albedo (версии с ниска токсичност) или Rubedo (увеличаващи жизнеността) е задължително. Преди тази задача предполагаше досадно и времеемко ровене из тоновете компоненти в инвентара. Сега сортирането става с едно кликване върху лента с икони във формата на колбички с различен цвят – бързо, просто, елегантно.
И като стана дума за алхимични компоненти – събирането им вече е „песен" – задържаш Ctrl и кликаш върху трупа на убития враг (сандъка, варела, кошницата и т.н.) – хоп цялата плячка се озовава в инвентара на Гералт.
Прибавям тук и по-прегледните индикации в менюто с формулите – липсващите компоненти сега вече са отбелязани с X и един поглед е достатъчен, за да установиш какво точно ти трябва.
За да завърша – вече може да изключиш досадната опция за автоматичен запис и да ускориш чувствително зареждането на нивата, което от една страна е добра идея (защото това за „80% по-бърз лоудинг в EE" е малко преувеличено), но от друга може би не съвсем, защото играта все още не е идеално стабилна и лично на мен ми крашна веднъж-дваж. Последното не е болка за умиране, но не е приятно да се връщаш към последния ръчен сейв, който по законите ма Мърфи си направил преди минимум 1 час.

**ПРЕПОЛОВИЛ СИ МАТЕРИАЛА И ОЩЕ СМЯТАШ ДА Я ДЪРПАШ ОТ НЕТА? Е, НЕ Е ИСТИНА ПРОСТО!**

### ТЪЙ – КАКВО ОЩЕ?

Подробно ръководство за играта (полезно особено при второ или трето превъртане – аз поне благодарение на него намерих 3-4 куеста, които бях пропуснал първия път). Два музикални диска с музиката от Witcher, както и изпълнения вдъхновени от Witcher. Персонален фаворит тук – Sword of The Witcher – страхотна тежка „жица", която явно е допаднала и на CD Project, защото са я вмъкнали в саундтрака на играта.
Да не пропусна – видео-DVD с Making of... (винаги ценна екстра).



Най-сладкото запазих за финал – цели две допълнителни приключения – Price of Neutrality и Side Effect. За тия, дето тук ще се пробват да ме затапят с изявлението, че първият мод е достъпен за свободно сваляне от вече няколко месеца ще кажа само – да, ама не. И двете версии в ЕЕ са напълно озвучени – нещо с което free варианта не можеше да се похвали, а в случай, че не помниш, още в ревюто на оригинала ти споменах, че Witcher категорично нямаше да е това което е, ако репликите в него не бяха тотално, напълно и изцяло озвучени.

Отделно ще спомена, че на теб и мен включеният редактор за нива D'jinni може да ни изглежда като интересна, но безполезна опция, но там навън има доста креативни пичове, които с радост биха се възползвали от огромните възможности, които той предоставя. Ярко доказателство за това е Deception – страхотно допълнително приключение дело на независим екип от 50 души наричащи себе си Red Flame, което между другото без проблеми съперничи с двата оригинални мода включени в ЕЕ, що се отнася до професионализъм на изпълнение.

**ЧЕСТНО АКО СЛЕД ВСИЧКО ТОВА ВСЕ ПАК Я ДРЪПНЕШ, НЕ ТЕ ПОЗНАВАМ, ТАКА ДА ЗНАЕШ!**

Накрая – просто съм длъжен да спомена – ако си мислиш, че цялата тази работа с „Разширеното" издание е някакъв евтин трик на CD Project за да ти измъкнат още пари, карайки те да купуваш общо взето една и съща игра два пъти – е, лъжеш се за трети и последен път. Всичко това, което изброих можеш да свалиш по всяко време от официалния сайт на играта под формата на мега-пач (гигабайт и нещо), като за целта разбира се преди това трябва да притежаваш оригиналната игра.

В тая връзка бегло вмятам, че ако все пак 70 лв за въпросното ЕЕ ти се свидят (а не бива, повярвай ми, защото си струват до последната стотинка) мога да ти вкарам една гениална идея безплатно – оригиналната версия и в момента се продава за 49 кинта – вземи си нея, а екстра съдържанието свали от сайта на Witcher.

Е, сега вече смятам нямаш никакво оправдание – както казват големите кракерски групи „If you like it – buy it!". Witcher и CD Project го заслужават!

# АНКЕТА!

## на

# www.gameplay.bg

„Да подобриш съвършенството“. Актуална фраза напоследък, превърнала се в неделима част от работния процес поради две причини: първо – този месец едва си поделихме безупречната подобрена версия на „Вещера“ (неколкократно пропътувала пътя София – Варна и обратно) и второ – въпреки че сме непоправимо самолюбиви типове, продължаваме да ценим високо твоето мнение. И не само това – готови сме да се разделим с порция „безплатен обяд“, за да го получим!

Дотук с прелюдиите – заминавай на **www.gameplay.bg**, попълни анкетата и спечели една от долупосочените награди.

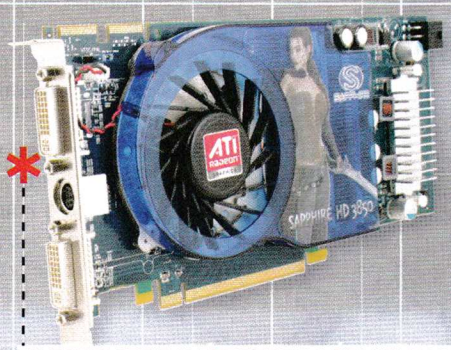
Победителите от анкетата ще бъдат изтеглени на **5-ти януари, 2009-та година**. Техните имена ще бъдат обявени във февруарския брой на списание GamePlay.

## СПЕЧЕЛИ:

INCH PORTABLE DVD PLAYER
ПРЕДОСТАВЕНО ОТ: WWW.SWEEX.COM

1,5 INCH DIGITAL PHOTO KEY CHAIN
ПРЕДОСТАВЕНО ОТ: WWW.SWEEX.COM

BLACK ONYX MP4 PLAYER 2 GB
SENNHEISER TOUCHBUTTON
ПРЕДОСТАВЕНО ОТ: WWW.SWEEX.COM




VC SAPPHIRE PCI EXPRESS 2.0 X16 ATI RADEON HD3850
ПРЕДОСТАВЕНО ОТ: WWW.ASBIS.BG

LOGITECH G15
ПРЕДОСТАВЕНО ОТ: WWW.LOGITECH.COM

**МЛЕЧНИЯТ ПЪТ Е ГАЛАКТИКАТА, В КОЯТО ЖИВЕЕМ.**

ТЯ Е СПИРАЛНАТА ГАЛАКТИКА, В КОЯТО СЕ НАМИРА СЛЪНЦЕТО. ИМА ЛЕЩОВИДНА ФОРМА, А СЛЪНЦЕТО Е БЛИЗО ДО ГАЛАКТИЧНАТА РАВНИНА. ЗА ЗЕМНИЯ НАБЛЮДАТЕЛ ЗВЕЗДИТЕ ОТ ТАЗИ РАВНИНА СЕ СЛИВАТ В СВЕТЛАТА ИВИЦА НА МЛЕЧНИЯ ПЪТ.

HiComm
НАЙ-ГОЛЯМОТО ТЕХНОЛОГИЧНО СПИСАНИЕ В ГАЛАКТИКАТА

hiend publishing
www.hicomm.bg

**INFO**

**Разработка:** Crytek Budapest
**Издава:** Electronic Arts
**Жанр:** Вече не само красив, но и бърз екшън
**Изисквания:** 2.6 GHz Pentium D/Athlon 64 X2 3800+ и нагоре, 1 GB RAM под Windows XP/2 GB под Vista, Radeon X1600/GeForce 6800 с 256 MB VRAM и нагоре

PC

# Crysis: Warhead

## Майкъл „Сайко" Сайкс в действие!

АВТОР: ДРАГОМИР „DUFFER" ДОНЧЕВ

Сайкс е много по-як от оная засра Номад! Ето ти веднага и лично мнение: заслугата за това Warhead да носи съвсем различно усещане от оригиналния Crysis определено е на сержант Майкъл „Психо" Сайкс!

И за да не кажеш после, че нещо съм те подвел – едно уточнение – във всяко, абсолютно всяко едно друго отношение това разширение/продължение си е просто добрият, стар Crysis – с различен главен герой и, разбира се, чувствително по-читав брой кадри за секунда. Детайлите след малко...

**ТАЗИ ИГРА**
е по-добрият Crysis. По-добре оптимизиран, по-увлекателен и с по-култов главен герой

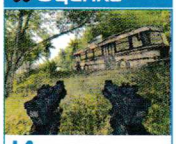
### ЕКШЪН 1:1

"Ей на това му казвам аз екшън – яко взривове и висок фреймрейт!" Цитатът, в случай че се чудиш, е на колегата Балтаджиев – а.к.а. Главен редактор и достигна до мен под формата на SMS, малко след като човекът ме беше предупредил, че си пуска играта и за едно известно време няма да е достъпен за социални, работни и друг вид контакти.

Първата ми мисъл след въпросното съобщение беше: „Тежко и горко на гаджето и приятелите му през следващите няколко игрални дни..."

Всъщност в тази кратка задявка, базирана върху реални, житейски факти, се съдържа и основната ми преценка за Warhead – като по чудо унгарското поделение на Crytek успя да превърне една техно-демонстрация в увлекателна и забавна игра!

**Оценка**



**Играта е:** чудесен подарък на всеки любител на интензивния екшън

**Играта не е:** нещо смайващо и революционно ново – просто още от същото, но с подобрения

★★★★★

**5/5**

Истинска гейм-дизайнерска алхимия, креативен философски камък, който докоснал се до простото олово го преобразува мигом в чисто злато!

Шапка им свалям на Crytek Budapest за което, разбира се.

### ПИПНИ ГО ТУК И ТАМ...

В случай, че следиш GamePlay вероятно си спомняш финалната ми оценка за оригиналния Crysis – безспорно впечатляващо технологично постижение, на което уви му липсваше онзи „пети", духовен елемент, който съживява една игра; придава й неустоим чар, който увлича и пристрастява, мотивира те да я изиграеш без да спираш от точка А до точка Я.

Е с радост ти съобщавам, че в Warhead по някакъв техен си, мистериозен начин, унгарците са успели да „инжектират" тази липсваща съставка и да направят

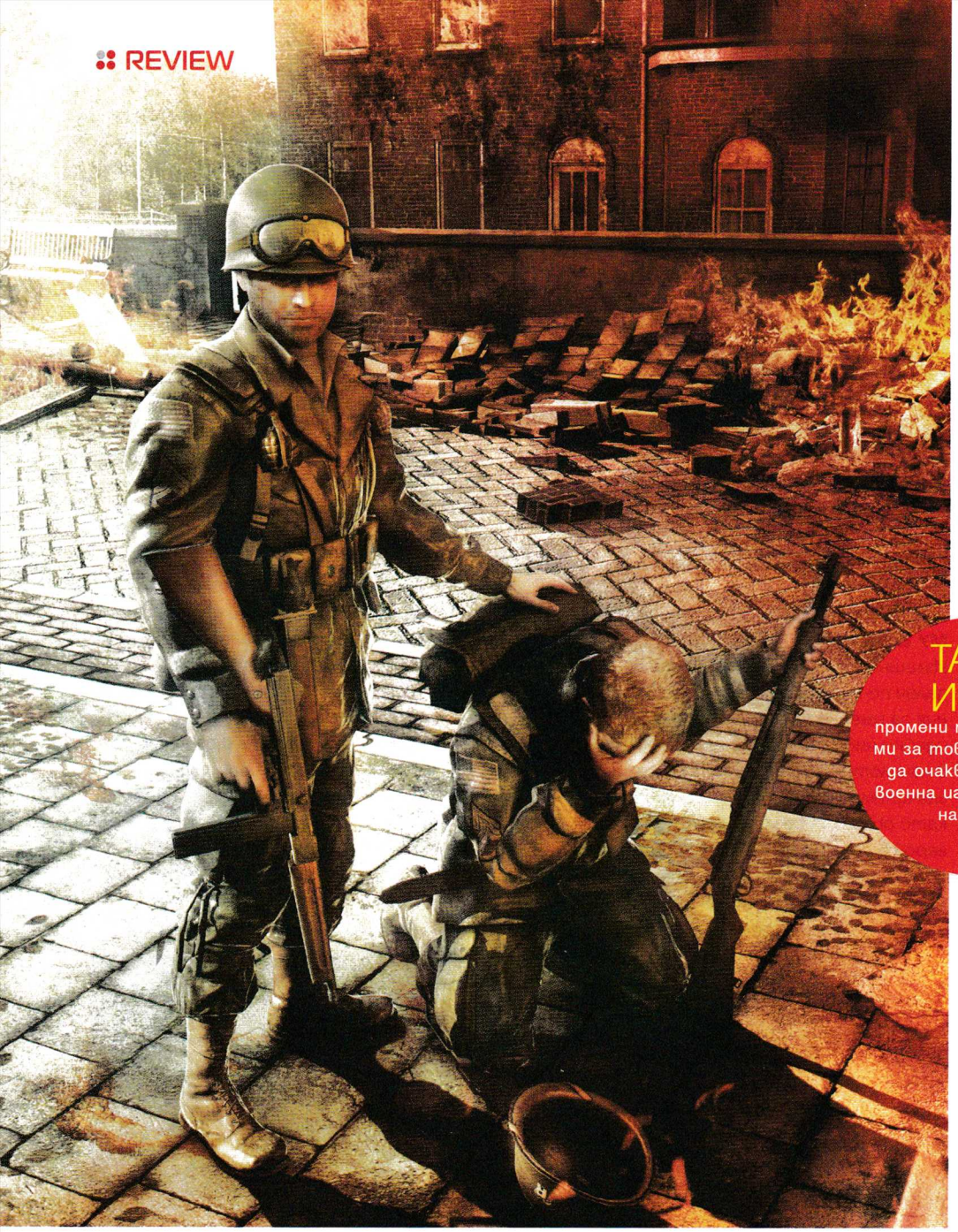
Ей заради такива каскади, играта просто си кефи зловещо! Между другото тая е от по-малко впечатляващите. Пък като дойдат взривовете какво става...

играта истинска.
В общи линии това начинание има две основни измерения – едно чисто техническо и един дизайнерско-концептуално.
От гледна точка на суровата „технология" Warhead е видимо поне 2 нива над Crysis. Обещанията за тотална оптимизация на визуално впечатляващия, но доста тромав CryEngine 2 са изпълнени изцяло. Дори на ниво „Ентусиаст" (част от новата система на уж по-„разбираеми" обозначения за детайлността на графиката), което практически съответства на Very High в оригиналната игра, Warhead се движи гладко, с висок брой кадри за секунда. Мисля, че 25-30 fps на разумна гейм-система от типа GeForce 8800GT, Core 2 Duo 2 GHz и 2 GB памет при резолюция 1440x900 си е повече от прилично.
Отделно въпросният максимален режим на настройки е достъпен и под DirectX 9 режим (т.е. не само под Windows Vista, но и под XP), което, ако правилно си спомням, беше недокументирана опция и в оригиналния Crysis – просто тук вече всичко е „легално" и не е свързано с ровене из конфигурационните файлове.
Добавям тук и многобройните, по-дребни технически подобрения, като видимо по-„равномерния" изкуствен интелект на противниците (няма такова рязко разделение между „супер-глупаци" и „супер-мени"); по-съвършения контрол над превозните средства, както и добавения режим за отборен детмач мултиплейър (Team Instant Action), който идва с 21 готови карти за игра.

## БРИТАНСКИ АКЦЕНТ МУ Е МАЙКАТА!

Излишно е да казвам, че втората, далеч по-интересна част подобрения са именно на концептуално, идейно ниво. Първо споменатият в началото SAS сержант Сайкс е значително по-добре разгърнат като образ от безличния главен герой в оригинала. Човека си има персонална история – свидетел на ключови откъси от нея ще станеш по време на кратките интерлюдии между мисиите. Отделно ръси разни дебилни лафчета през цялото време и като стана дума за „лафове" – радио-комуникациите в Warhed са доста по-интензивни отколкото в Crysis, което си е плюс за атмосферата.
В същото време сюжетът, макар да не може да похвали с толкова изненадващи обрати, колкото този на оригинала (ОК, той Сайкс може и да си мисли, че преследва ядрена бойна глава, която корейците се опитват да превозят нелегално от острова, но ние си знаем, че всъщност в контейнера има извънземно, което мята мълнии и от гъ...ааа пипалата си) си го бива – доволно интересен е и колкото и странно да звучи, определено е по-елегантно и увлекателно поднесен отколкото историята в Crysis.
На финала, колкото и да не ми се искаше да завършвам с клише – Warhead е ни повече, ни по-малко „Crysis на стероиди" – с други думи казано „По-добрата „Криза".
Всяко друго определение би било чиста проба изкривяване на фактите.

САЙКО КЪМ НОМАД: „ДОБРЕ ЛИ СИ?" НОМАД КЪМ САЙКО: „ОБЕЗВРЕДИ ЛИ БОЙНАТА ГЛАВА?" АВТОРЪТ КЪМ НОМАД: „ТИ СИ ЦИМЕНТОГЛАВ, ВОЕНЕН ИДИОТ–ЧОВЕКЪТ ТЕ ПИТА КАК СИ!"



# Brothers in Arms: Hell's Highway

## войната, каквато не искаме да си представяме

АВТОР: БОРИСЛАВ АНКОВ

**INFO**

**Разработва:** Gearbox Software
**Издава:** Ubisoft
**Жанр:** Нов поглед върху втората световна война
**Изисквания:** 2.6 GHz двуядрен процесор, 1 GB RAM, 128 MB видео с поддръжка на shader model 3.0, 8 GB свободно дисково пространство

PC | Xbox 360 | PS3

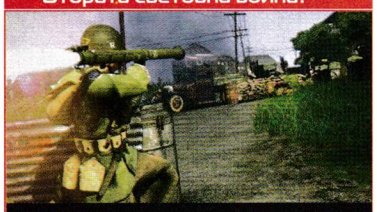
Хей, деца, имам една неприятна новина за вас. Може би ще ви прозвучи като шокиращо разкритие, но противно на изградената игрална представа за Втората световна война, тя е била едно наистина лошо, лошо нещо. Още по-сензационен е фактът, че споменатият конфликт не е бил спечелен основно от един човек, който с голи ръце е избил цяла камара нацисти, след което се е качил на танка и е изорал фронтовата линия, а за капак на всичко е сеел смърт и в бомбардировките над Берлин. В този ред на мисли, не смятам, че би било коректно да употребя така модерния епитет „епична игра", когато описвам новото отроче на безкрайно талантливите и любими пичове от Gearbox. Повечето гейм заглавия по темата са епични, с тяхната карамелизирана, обвита в станиолче визия за войната, която средностатистическият играч може да изконсумира за един следобед и да остане с приятен вкус и мирис на рози в устата след това. Защото за да изглежда реална една война, особено най-зверското и мащабно кръвопролитие в историята на човечеството, не е достатъчно на всяка крачка да има локви кръв, разкъсани тела и разлагащи се вътрешности. Съвсем не. Войната става истинска тогава, когато нейните ужаси престанат да бъдат само зловещ декор за действието, а се настанят дълбоко и трайно в човешкото съзнание, когато разклатят устоите на здравия разум.

**ТАЗИ ИГРА** промени представата ми за това какво мога да очаквам от една военна игра, базирана на WW II

### ОЩЕ РАЗМИСЛИ И СТРАСТИ

Може би вече се досещате, че Hell's Highway не е лесно смилаема. Напротив – това, което имаме тук е горчива, грозна игра, която изгражда представата за военния конфликт не чрез типичната историческа акуратност до последната запетая, а чрез начина, по който изобразява героите си. Тук е моментът да поднеса личното си „евала" на разработчиците от Gearbox, че са имали смелостта да преминат отвъд ограниченията на кли-

### Хорър елементи в игра за Втората световна война?



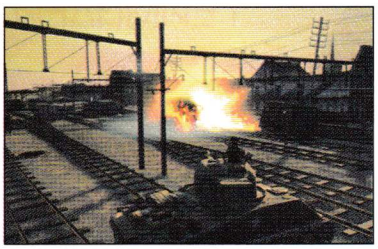
Невероятно, но факт, на няколко момента Hell's Highway доста сериозно ще ви постресне. Това се дължи на виденията, които Бейкър започва да получава някъде след средата на играта, когато психическото напрежение му идва в повече. Черешката на тортата сред тези моменти идва към края на играта, в една изоставена болница, където силата на хорър внушението е толкова смазваща, че за момент ще се запитате дали не сте объркали заглавието. Още повече, че самото ниво изключително много напомня за The Cradle мисията в Thief 3.

шето и да ни покажат зверствата на войната от една съвсем друга, човешка гледна точка. Като стана въпрос за хора, героят, в чиято кожа ще се нанесете, се казва сержант Бейкър. Макар и да не блести с използването на шекспирови похвати, персонажът на господин Бейкър е изключително добре развит и обоснован, а начинът, по който е поднесена историята му, ще поддържа интереса ви жив до самия край на „Магистралата към ада". Преди и след всяка мисия кратки филмчета ще ви показват събитията около Бейкър и неговия отряд. Както загатнах по-горе, характерна особеност за фабулата е, че успява по изключително елегантен начин да се изплъзне от желязната хватка на така омръзналата ни представа за Втората световна, като вместо това ни праща дълбоко в дебрите на разклатеното подсъзнание на главния герой. Да разкрия каквато и да било част от разказа би било престъпление, особено в светлината на факта, че не помня кога за последно съм играл подобно заглавие с толкова интригуваща история, но ще вметна, че основният проблем в нея не е изхода от войната, а нещо много по-лично – начинът, по който войникът се справя със загубата на братята си по оръжие.

Отваряйки дума за обкръжението на Бейкър, вероятно играчите, които са си имали вземане-даване с някоя от предишните части на серията вече се досещат, че отборният елемент е силно застъпен и в настоящото заглавие. Логично, все пак именно това е „солта" на поредицата. На ваше разположение са два отряда, от по трима души, които са готови да се подчиняват на всяка ваша тактическа заръка. Тук е моментът да спомена, че контролът над взводовете е изключително интуитивен и щом дори аз, бидейки абсолютен новак в поредицата, както и невероятно неориентиран тип по природа, се почувствах в свои води след първите 30 минути, значи едва ли някой ще изпита сериозни затруднения.

## ТРАДИЦИИТЕ ПОВЕЛЯВАТ...

И понеже стана въпрос за тактически наставления, мисля, че е време да направя една много, много сериозна уговорка. Brothers in Arms: Hell's Highway е една невероятно добра тактическа екшън игра, но думичката „тактическа" предполага, че тя трябва да се играе именно като такава. Макар командването на малката ви чета да е дотолкова опростено, че да не бъде никак затормозяващо, а дори приятно, това не значи, че изпълнения от вида „един човек – цяла армия" вървят тук. В този ред на мисли, ако си падате по праволинейните, солови игри, може би това не е точно вашето заглавие. Ще си позволя да цитирам сержант Бейкър: „Тук или следваш заповеди или умираш!" Е, привилегията да дава заповедите се пада на играча, но като казах, че това е приятно, съвсем не значи, че е лесно – от вас се очаква да прекарате всичките си подопечни буквално през ада като по възможност следите да не загубят някоя и друга „излишна" част от тялото си по пътя, защото всеки един загубен другар прави задачата ви много по-трудна.



На няколко пъти ще имате удоволствието да изтребвате системно шваби с помощта на това бебче.

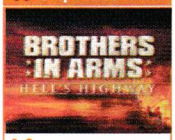
Добре е да знаеш, че дори и да паднеш по гръб, винаги има кой да ти подаде ръка.

Виж, когато насреща ти се изправи едно от тия, тогава вече става сложно. Тежко на незавършилите Харвард!

Мисля, че сега е моментът да поднеса най-сериозната си критика към Hell's Highway, а именно – падналите съюзници се съживяват след всеки чекпойнт. Това само по себе си не е никакъв проблем, но както вече казах, основната тема на играта е именно загубата на брата по оръжие и отражението ѝ върху личността на обикновения войник. Моята теория е, че разработчиците просто не са успели да предвидят въздействието, което историята има върху играча. Да, след определен момент наистина започна да ми пука за хората около мен, започнах да правя всичко възможно да ги опазя живи. Играта успя да ми внуши, че се сражавам редом с реални, човешки същества, а не просто управлявани от компютъра кукли, и това промени изцяло начина, по който гледах на всяка една битка и всяка една опасност. Нерядко се стигаше дотам дори да презареждам нива заради разяждащото чувство на вина след някой от честите ми невъобразимо тъпи тактически ходове. Естествено, по някое време се усетих, че след всеки чекпойнт Hell's Highway автоматично съживява падналите в боя войници. От геймплейна гледна точка това е едно логично дизайнерско решение, защото иначе настоящото бижу, каквото без-

**ТРОГАТЕЛНА ИСТОРИЯ ЗА ЗАГУБАТА НА БЛИЗЪК ЧОВЕК**

### Оценка




**Играта е:** перфектно изпипана във всяко едно отношение

**Играта не е:** приказка за лека нощ

★★★★★

**5/5**

Според представата, изградена от Hell's Highway, войникът е преди всичко човек и чак след това безмозъчна машина за убиване.

## ДИНАМИЧЕН И ОПРОСТЕН ТАКТИЧЕСКИ ГЕЙМПЛЕЙ

спорно е новият Brothers in Arms, щеше да се превърне в истински геймърски кошмар, но една подобна опцийка в менюто нямаше да навреди, според мен.

### ПЕТИЯТ ЕЛЕМЕНТ

Що се отнася до геймплея, той се крепи изцяло на едно нещо – брилянтната cover система. Въпросната се изразява в това, че на практика вие и вашите два отряда не излизате на бойното поле като неуязвими машини за убиване, а точно обратното – придвижвате се максимално бързо от прикритие към прикритие, като се стремите никога да не се излагате на открито, където бързо ставате лесна мишена за враговете си. Същата система присъстваше и в миналите заглавия, с тази разлика, че тук повечето прикрития се подчиняват пряко на законите на физиката. Така например, дървената ограда не е най-сигурното място, когато се окажете в ожесточена престрелка – много по-добра алтернатива биха били окопите от чували с пясък. Друг е въпросът, че и те не са кой знае колко надеждни, особено ако наблизо има враг с базука. На практика с това се изчерпва геймплеят на играта – търсенето на подходяща позиция откъдето единият взвод да задържа враговете, докато вие,

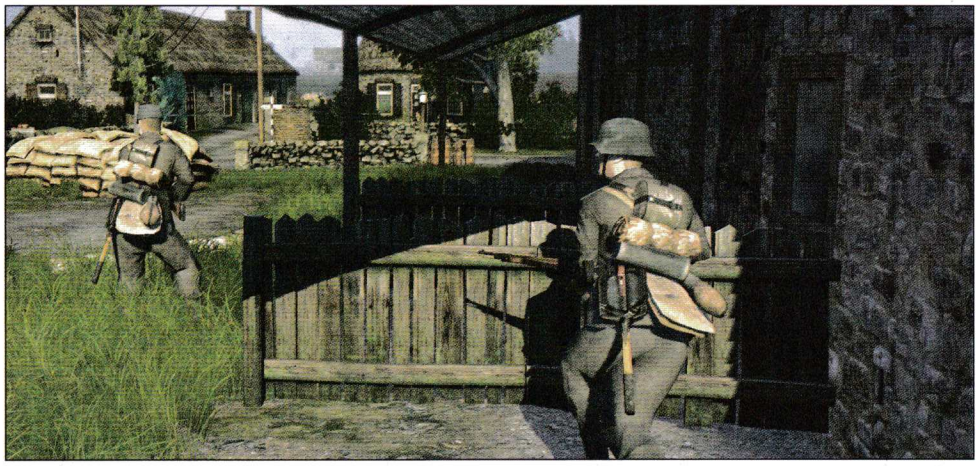
PULSAR GAMES

ЦЕНА
PS3 - 129.00 лв.
XB360 -129.00 лв.

**Unreal 3.0 engine в пълният си блясък**

„Визуално съвършенство на престъпно ниска цена."
Така най-общо бих обобщил графичната част на заглавието, ако се налагаше да го правя в едно изречение. Но понеже не се налага, ще кажа, че абсолютно всяка една подробност от околната среда е изобразена с невероятно чувство към детайла, като това личи най-добре в кът-сцените, където ясно се виждат главозамайващите детайли в лицата на персонажите. За да илюстрирам думите си с пример, ще спомена, че по някое време докато гледах поредното ин-гейм филмче, един приятел, който тъкмо влизаше в стаята ми, ме попита кой е този филм, който гледам. Да, толкова е красива!

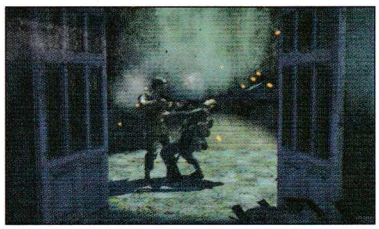
поели командването над другия, ги заобикаляте по фланговете и ги изненадвате в гръб. Интересен момент е свързан с факта, че вражеските войници имат нещо като система за отчитане на морала, изобразен с малки червени кръгчета над главите им. След като ги попритиснете с някой и друг изстрелян куршум, кръгчетата придобиват сив цвят, което значи, че е настъпил моментът да ги заобиколите по фланга. Това между другото е възможно във всеки 9 от 10 сражения, тъй като дизайнерите на Gearbox са си свършили чудесно работата и начините, по които можете да подходите към една престрелка често пъти са повече от един.



Абсолютно всичко, което виждате на снимката е евентуално прикритие.

В този ред на мисли некоректно би било да не спомена, че е възможно на една голяма част от играчите споменатият геймплей да им се стори твърде постен. Факт е, че така описани, нещата наистина не изглеждат кой знае колко разнообразни, а ако наистина смятате така, то едва ли и кратките моменти, в които управлявате танк ще спомогнат за разчупването на общата картинка. Бих се съгласил напълно с едно подобно виждане, с тази уговорка – ако тактическата част на заглавието и споменатата cover система не бяха изпълнени на толкова високо ниво, то със сигурност повторяемостта би надделяла. В настоящата ситуация обаче, не виждам как това ще се случи. Както споменах по-рано, винаги имате поне един алтернативен подход за действие, а освен това самият геймплей е толкова динамичен и надъхващ, че макар повечето сражения да са идентични, в нито един миг това не прави впечатление. Другото нещо, което считам за важно е да отбележа, че макар филмчетата в играта да са едни от най-добре режисираните, които съм виждал в развлекателен продукт, те са доста дългички и ако решите да ги игнорирате, няма да разберете нищо от историята. А както вече стана ясно, тя е един от основните козове на заглавието.

## ДИЗАЙН НА НИВАТА КАТО ПО УЧЕБНИК!



Изоставената болница, за която говоря в карето. Само при спомена ме полазват тръпки. Крийпи!

### ДА БЪДЕ ИЛИ ДА НЕ БЪДЕ?

На финала единственото нещо, което ми остава, е с чиста съвест да ви препоръчам новото отроче на Gearbox. С ръка на сърцето ще кажа, че през десетината часа, които прекарах с играта, не успях да намеря нито един сериозен недостатък, но пък от друга страна аз не съм от онзи тип хора, които играят, за да намират кусури. Защото, виждате ли, Brothers in Arms: Hell's Highway е една от онези игри, които те засмукват в атмосферата си по такъв безпрецедентен начин, че дори и само заради това сте склонни да им простите всякакви прегрешения. Още по-хубавото е, че в този случай такива липсват. Какво по-добро от това?

## • Samsung DVD-HR755

Знаем, че стоенето пред телевизора не ти е в ежедневния ред, но все пак има и интересни предавания, които не винаги смогваш да гледаш. Затова ти препоръчваме да си купиш DVD плейър със записващи функции. Чудесно предложение е DVD-HR755, който, не стига че може да записва на всякакъв тип DVD носители (да, включително и двуслойни), но има и вграден твърд диск с капацитет от цели 250 GB! Доволно, нали? На такъв обем може да събереш доста часове видео материали, а когато намалеят, знаеш процедурата – записваш на DVD. Сред основните функции на Samsung DVD-HR755 е поддръжката на DiVX филми и възможността за така нареченото "upscale"-ване на изображението до резолюции от рода на 1080i/720p. Предаването на сигнала към плазмата ти става по най-модерния начин – чрез HDMI интерфейс. Ако сме те впечатлили, можеш да намериш DVD рекордера във верига магазини Техномаркет на цена от 459 лв.

текст: Александър Василев

# World of Warcraft

## Wrath of the Lich King

Изиграй скуката!

ozone

# ПРОДЪЛЖЕНИЕТО НА НАЙ-УСПЕШНАТА ОНЛАЙН ИГРА В ИСТОРИЯТА НАЙ-НАКРАЯ ИМА ДАТА НА ИЗЛИЗАНЕ.

Присъединете се към **милионите** и изследвайте северния континент Нортренд, за да намерите нови предмети, нови **приятели** и нови приключения в света на Warcraft!

Поръчвайки играта от ozone.bg получавате:
- Запазване на вашето копие без необходимостта да го платите преди да сте го получили;
- Напълно безплатна доставка за цялата страна;
- Подсигурявате вашето място на най-голямото пусково парти, което България е виждала до този момент!
- Участие в томбола с награди за над 2000 лв!*

**Спечелете:**
Геймър пакет Razer Lachesis, Razer Tarantula и Razer Barracuda 5.1 - награда на стойност над 580лв!

3 Razer Krait мишки
2 Razer Mantis - Control подложки
2 Razer Mantis - Speed подложки
20 World of Warcraft предплатени карти
7 Оригинални DC Unlimited World of Warcraft фигурки
50 Ваучера за 1 месец интернет от Мегалан*

**За повече информация за наградите, моля посетете ozone.bg/wow**

OZONE.BG - ОНЛАЙН МАГАЗИН ЗА ЗАБАВЛЕНИЕ И ВИДЕОИГРИ!
ЗА ДИРЕКТНА ВРЪЗКА: 0884/900004, 02/9277299
E-MAIL: CONTACTS@OZONE.BG

**Безплатна доставка за цялата страна!**

# Sid Meier's Civilization IV: Colonization

## „Целуни пръстена! Целуни пръстена, казах!!!"

АВТОР: АЛЕКСАНДЪР БОЖИНОВ

**INFO**

**Разработва:** Firaxis
**Издава:** 2K Games
**Жанр:** Шишт, тихо.
**Изисквания:** 1.8 GHz CPU, 512 MB RAM, 128 MB видео с поддръжка на DirectX 9, 900 MB място за инсталация

PC

Едно от нововъведенията в света на Colonization и същевременно останка от геймплея на Civilization IV са границите на влияние.

Така значи: За първи път от три броя насам ми се удава възможността да ревюирам игра и каква точно ще ми се падне? Икон... не, чакайте малко, къде побягнахте! Въобще не става въпрос за икономическа стратегия, шегувах се! Това тук е просто игра, в която управлявате различни ресурси, за да постигнете определена цел – съвсем друго е, казвам ви. Става дума за сравнително нов жанр (намиг), който определено има потенциал да заинтригува повече от двайсетина човека в целия свят, половината от които изпълнителни директори на гигантски компании с мания за величие, а другата – безработни с цялото време на света пред себе си. Този конкретен негов представител се свърза с мен на съвсем човешко ниво, например. През изминалите месеци обстоятелствата се стекоха така, че попаднах във ВУЗ. И Colonization се оказа прекрасна метафора за преживяването ми там. Завладяване на нови земи, установяване на взаимоотношения

**ТАЗИ ИГРА** бе изкопчена със зъби и нокти от лапите на Боро Търпеливия, за да ви я представя именно аз, сериозно!

както с местните, така и с други колонизатори, израстване под нечия сянка и неизбежно следващата го борба за независимост – всеки от елементите ѝ намери свое място в картината. Настрани от това, заглавието предлага толкова широка гама от различни начини да бъде играно, че прави достиженията на целокупното RPG-войнство за смях. В добавка се продава на по-ниска от обичайната за нови игри цена, не изисква опит с или притежание на някой от предшествениците си, върви на почти всеки компютър, идва с генератор на произволни карти и редактор за ваши собствени, а има и мултиплейър. Давайте, отгърнете вече нататък, ако още не сте заинтригувани. За останалите спирам цирка и се заемам с ревюиране, но преди това имам да направя няколко уговорки.

Можете да наблюдавате игралното поле както от съвсем близо, възхищавайки се на вълничките и детайлите в процъвтяващите си градове (горе), така и в континентален мащаб, позволяващ ви да организирате колонията си на по-високо ниво.

## ПРЕНАПИСВАНЕ НА ЦЯЛ ЕДИН ЖАНР, СЪЩО ТОЛКОВА АКТУАЛНО ДНЕС, КОЛКОТО И ПРЕДИ 14 ГОДИНИ

### КАК ДА ЧЕТЕМ ЗАГЛАВИЯ

Сега, в статиите на едни колеги ще срещнете мърморене как това било по-скоро разширение или модификация за Civilization IV, вместо нова, обособена игра. Други ще ви занимават с недоволството си от факта, че не става дума за продължение или дори основно модернизиране, а най-вече за пресъздаване на оригинала от 1994 г. Единственият крещящо ясен от самото заглавие на продукта проблем, по който ми остава да се оплача аз е, че играта носи името на Sid Meier, а не Дядо Коледа, да речем. Сериозно, колко по-ясно биха могли да го направят хората от Firaxis/2K? Включили са името на Civilization IV и не са поставили каквито и да било цифри или уговорки сред Colonization-частта: кри-стал-но! За да не изписвам все пак три страници в обяснения на неща, личащи си от един поглед – а също така в името на плахата надежда, че тези думи ще се четат от още някой, освен Дъфър, коректора ни и фанатичните почитатели на жанра (точно така, вие тримата) – ще разгледам играта така, сякаш нещо подобно за пръв път излиза на бял свят.

**Оценка**

**Играта е:** фокусирана, човешка и драматична

**Играта не е:** суха, еднообразна и труднодостъпна

★★★★★

**5/5**

### ПЪРВИ СТЪПКИ

В кратката, но съдържателна история на гейминга са изобретени най-различни подходи за обучаване на играча от самата игра. Има умни игри, брилянтът сред които несъмнено е Portal, успяващи да извършат това обучение в хода на геймплея, практически неусетно, но въпреки това със смайваща методичност. Има глупави игри, масата от JRPG-та например (нищо против жанра по принцип), които предпочитат просто да не дават какъвто и да било контрол на играча, преди да са му обяснили по двайсет пъти как точно се прави всичко. Sid Meier's Civilization IV: Colonization е от третия тип игри – наглите. Те от самото начало ви принуждават да взимате неинформирани решения, изчакват нещо да се случи в резултат на решенията ви, след което стоварват пред ваша милост стена от текст, обясняващ защо то се е случило и как сте могли да го предотвратите. За щастие играта е походова, а въпросните помощни текстове написани кратко и ясно, подредени в удобни категории и взаимосвързани с хиперлинкове, така че вредата от този подход е сведена до минимум. Нещо повече – „опипването" на играта насляпо идеално приляга на пионерския дух. Захванали сте се не с друго, а с подчиняването на непознат нов свят, не забравяйте. Свикнете ли веднъж с интефейса обаче (звучи страшно, но отнема нищо и никакъв половин час), незабавно ще започнете да оценявате интуитивността и същевременно дълбочината на заглавието.

### ВИЦЕКРАЛ НА НОВИЯ СВЯТ

Всичко, с което започвате приключението си е кораб насред океана и натоварените в него заселници – една военна и една работническа единица. В тези три фигурки се заключват основите на играта, нейните отличителни белези и най-големи достойнства. Корабът е вашата връзка с Европа. С пазарите, готови да ви заринат със злато в замяна на добитите от колонията ви ресурси. Със свежата работна ръка, очакваща да я приютите в градовете си. Но и с противния, алчен,

**Чукчета или камбанки 1/2:**

За нациите, с които можете да играете и лидерите, от които ще трябва да изберете.

**Франция:** Дипломатични, разбират се добре с местните. В резултат ще можете да се заселвате по-близо до техни селища без да ги разгневите и те ще обучават много по-бързо изпратените от вас колонисти на занаяти.

• **Самюел дьо Шамплейн:** Притежава най-добрия мустак в играта, като освен това ви дарява с двойно по-продуктивни мисионери, тоест двойно по-силен приток на местна работна ръка. Въпросната е изключително ефикасна в добиването на основни ресурси (все пак по-малко от специалист), но неефективна в обработката им.

• **Луи дьо Фронтенак:** Безплатно повишава конните и въоръжени с барут ваши единици до гренадир първа степен, увеличавайки ефективността им при нападения над селища.

**Англия:** Нови заселници ще очакват корабите ви на европейския бряг доста по-често.

• **Джордж Вашингтон:** Ще направи войските ви толкова дисциплинирани, че ще могат да се бият и с половин мускет. Или, така де, просто ще струват 50% по-малко от ресурсите ви. Също, категорично най-добрата прическа.

• **Джон Адамс:** Определено споделящ известна прилика с Фестър от прословутото семейство, вероятно далечен предтеча, някакъв? Иначе помага с разпалването на бунтовническия дух в селищата ви, или по-просто казано, с трупането на камбанки, аха.

недосегаем крал, който трябва да внимавате да не разгневите. Първоначално това е сравнително лесна задача и дори носи известна патриотична гордост. „Ето," казвате му с поредното дарение в името на родината, „не ме избрахте напразно, оттатък океана се справяме прилично и сме щастливи да споделим плодовете на труда си". Постепенно обаче звучното цвърчене на устните ви когато срещат кралския пръстен започва да отеква все по-силно и натрапчиво в главата ви. Исканията зачестяват, стават по-нагли („Уморени сме" гласи едно от тях – дайте ни пари, просто защото сме уморени да си седим на трона), започват да пречат на плановете ви, а не след дълго се появяват и данъците. Всеки път, когато си имате вземане-даване с Европа ще виждате ясно и точно колко пари ви костват последните. А те неминуемо ще растат, паралелно с желанието на величеството да бръкне още по-дълбоко в меда ви. Това, което вие може да направите, е да подхраните бунтовническите чувства на подопечните си. По този начин повишавате продуктивността им и се приближавате към условията за обявяване на независимост, но от друга страна наистина вбесявате короната и тя започва да заделя войски, които да ви върнат в правия път, при нужда. И тях ще виждате постоянно, като всяка промяна в числеността им ще ви бъде известявана моментално. Всичко това кулминира в стартирането на революция и шеметното отблъскване на кралските сили, или пък драматичната загуба срещу тях – събития, сами по себе си носещи огромен емоционален заряд, добили още по-голяма значимост заради факта, че залогът е издигнатата от нищото лично от вас, по лично ваш начин колония. Колкото до войничето и работничето от горната сценка, те представляват другия фокус на заглавието: този върху хората. Единствената разлика между тях, виждате ли, се състои в това, че единият е въоръжен, а другият – не. Иначе и двамата са универсални. Щом се сдобиете с още оръжие нищо не ви пречи да го връчите на работника, както няма проблем и да впрегнете войника в работа на полето. Естествено, някои хора са по-подходящи за определена работа от други и ключът към успеха в Colonization е точно в откриването на такива специалисти и тяхната правилна употреба. Нещо повече, тук хората заместват дори стандартното за такъв род игри технологично дърво! Вместо налудничавото подбиране на изобретения, които чудодейно да изникнат от нищото, тук привличате членове за своя Континентален конгрес, всеки от които влияе по определен начин върху развитието ви. Хора и човешки стремежи – това са простичките съставни части на магията, наречена Colonization. Благодарение на тях, смея да твърдя, тя може да достигне почти всеки. И заслужава да го направи, защото в 14-те години от излизането на оригиналната игра не се е появило нищо, което да се доближи до майсторството, с което тя ги използва. Ако съм успял да променя мнението дори само на един от читателите ни, който иначе не би се заел с нея, значи мисията на този текст е успешна. Колонизацията трябва да продължи.

## ХОРА И ЧОВЕШКИ СТРЕМЕЖИ – ТОВА СА ПРОСТИЧКИТЕ СЪСТАВНИ ЧАСТИ НА МАГИЯТА, НАРЕЧЕНА COLONIZATION

**Варианти за мултиплейър:**

Вижте ги само!
- онлайн
- в локална мрежа
- през e-mail
- с редуване на един компютър

PULSAR GAMES
ЦЕНА
PC - 49.95 лв.

**Чукчета или камбанки 2/2:**

**Холандия:** Меркантилни. Търговията им е по-стабилна, в резултат на което вероятността стоките, които изпращате към Европа да се обезценят по пътя за там е по-малка.

- **Петер Стуйвесант:** Придвижва построяването на сгради, нови единици или пък акумулирането на точки за привличане на нов член на Конгреса от всеки град с 25% по-бързо.

- **Адриан ван дер Донк:** Благодарение на чарът си ви осигурява двойно повече време между повишавания на данъците.

**Испания:** Ами, газят местните и това е. Конквистадори са, все пак.

- **Симон Боливар:** Решителността му дава сила на войските ви с нарастването на бунтовническия дух.

- **Хосе де Сан Мартин:** Патрон на 90-то СОУ в София, оказва се, който освен това позволява на единиците ви да достигат повишения двойно по-бързо.

Ето го и екранът, от който ще контролирате отделните свои селища. Както виждате, те са представени съвсем абстрактно, сградите в тях - просто драскулки върху парче пергамент. Истински важни са единствено местата за работна ръка и балансът между произвежданите и изразходваните ресурси.

www.mobilenews.bg

# MOBILE NEWS

Започни деня с най-актуалното
от технологичния свят

MOBILE NEWS SOUTH EASTERN EUROPE Future Technology For You

**INFO**

**Разработва:** Katauri Interactive
**Издава:** Atari
**Жанр:** Украинска RPG изненада
**Изисквания:** 2.6 GHz Pentium D/Athlon 64 X2 3800+ и нагоре, 1 GB RAM под Windows XP/2 GB под Vista, Radeon X1600/GeForce 6800 с 256 MB VRAM и нагоре

PC

**ТАЗИ ИГРА**
удивително постижение на младото студио Katauri Interactive, което с малко средства и една стара концепция е успяло да създаде изненадващо добра игра

АВТОР: ДРАГОМИР „DUFFER" ДОНЧЕВ

# King's Bounty: Legend

## Жабата-царкиня, Лудият меч и други приказки

## ПРЕДИСТОРИЯ

Отдавна, много отдавна (не, не в една далечна галактика – стига с тоя Star Wars), преди New World Computing (добре де не точно, но със сигурност преди Heroes of Might and Magic) имало един млад гейм дизайнер на име Jon Van Canegheт, който имал Идея. Били мрачни и трудни за гейминга времена (глупости били най-златните години за индустрията, какви ги разправяш? Мълчи сега – нали трябва да е драматично повествованието? Къде се бъркаш с тия сухарски фактологии, ще развалиш всичко). Та били тежки и непосилни времена, но младият Jon бил сгряван от топлината на своята светла мечта, а именно да създаде уникален по рода си игрален хибрид – кръстоска между походова стратегия и RPG.

Много и дълги безсънни нощи прекарал младият дизайнер в писане, дращене, късане и фъргане по време на т.нар. „предконцептуален" стадий, но най-после на белия лист се появили първите щрихи на един нов гейм-жанр.

В него играчът щял да бъде Герой (с главно „Г"), да наема и ръководи армии от хора и митични същества; да изследва света и да се сражава в търсене на легендарния Скиптър на Реда.

Години по-късно (защото както се знае добрите идеи не мрат току така) успехът на въпросната игра (която между другото носела скромното име King's Bounty) довел след себе си до появата на едно друго заглавие – Heroes of Might and Magic. А виж то вече се превърнало във вероятно най-великата фентъзи походова стратегия създавана някога, спечелило си милиони фанатични почитатели по цял свят, но, уви, завършило житейския си път трагично, когато след финансовия крах на създалата го компания потънало в забвение.

Хубаво де, последното не е съвсем така, но все пак трябва да признаеш, че след емблематичната част III поредицата изгуби огромна част от чара си и така и не успя да си я възвърне, въпреки, трябва да призная, похвалните усилия на Nival Interactive и UbiSoft.

Вероятно тук нашата кратка предистория би следвало да завърши – тъжно, безславно и с горчив финал – каквато обикновено е съдбата на истинските, житейски правдиви приказки.

За щастие в този момент на сцената идва световно неизвестното украинско студио Katauri Interactive и изиграва ролята на онази прословута Deus Ex Machina от древногръцките трагедии – божествена супер-сила, която се намесва буквално в последния момент и спасява деня.

## ПРИЛИКИ/РАЗЛИКИ

Бързам да подчертая, че за мен – като олд скуул фен на Heroes of Might and Magic, понастоящем все още съществува само един единствен HMM и той е с пореден номер 3. Всичко след прословутия Shadow of Death и няколкото му експанжъна си е чиста проба безплодни експерименти, прерастващи на моменти в опит за откровена гавра с една велика игрална поредица.

**ПОВЕЧЕ RPG ОТКОЛКОТО ПОХОДОВА СТРАТЕГИЯ**

Точно по тази причина твърдя, и то с ясното съзнание за тежестта на подобно изяление, че King's Bounty: Legend е истинското продължение на въпросната „Хироус тройка" – може би не като геймплейно и концептуално съдържание, но като дух и стил. Истината е, че всеки почитател на незабравимата New World Computing класика бързо ще открие редица прилики между нея и продукта на Katauri. Логиката на това прозрение едва ли е особено сложна за разбиране – King's Bounty прилича на Heroes точно по същата причина, поради която всеки от нас прилича на родителите си.

Съвсем очевидно е, че Legend споделя доста общи гени с великия си предшественик/наследник, но това, което основно са направили Katauri с оригиналната му концепция е да й придадат собствена идентичност, да я развият в посока, която те са смятали за правилна.

Резултатът е изненадващо различна игра, която, честно казано, в много отношения е по-добра от оригинала си.

**Играта е:** увлекателна, красива, забавна и новаторска – въпреки че е базирана върху стара концепция

**Играта не е:** нещо, което трябва да подминаваш, поради факта, че е дело на световно неизвестно руско студио

★★★★★

**5/5**

## ЖАНРОВИ ОПРЕДЕЛЕНИЯ

Първата съществена разлика, която се набива в очи е фактът, че в King's Bounty акцентът е по-скоро върху ролевото, а не върху стратегическото измерение на геймплея. Всъщност „стратегия" по начина, по който интерпретира този термин Heroes тук липсва – Legend е по-скоро особен вид RPG, а не стратегическо заглавие. Реално фокусът в играта е трупането на опит и развитието на героя – именно по тази причина Katauri са ограничили броя на класовете до скромното число 3 (за разлика от доста по изобилните вариации и разновидности по темата, които предлагаше Heroes).

За сметка на това възможностите за развитие на героя са много

Ето ти на - бойно поле, разделено на шестоъгълници в стила на добрия, стар Heroes. Разбира се, гадините, специалните атаки, дори магиите са много различни, нови, зрелищни и адски оригинални.

по-богати, гъвкави и разнообразни, като посоките, които можете да поемете тук са общо взето три – чист боец, чист маг и комбинация от бойни и магически умения.
Трупането на опит – традиционно става чрез битки и изпълнения на куестове, като акцентът определено е върху втория метод – задачите, които ще получавате по време на кампанията, са много и интересни, а голяма част от тях (това важи и за сюжета) са характерни със свежото си чувство за хумор.
Самите битки запазват типичната за Heroes „хексагонална" структура – бойното поле е разграфено на шестоъгълници, като атаката която се нанася може да дойде от всяка посока на компаса.
Трябва да призная, че в самото начало на играта липсата на опция за автоматично решаване изхода от сраженията (в Heroes стил) малко ме подразни – като цяло картите са доста гъсто „населени" и сблъсъците с враждебно настроени гадини са често явление. За капак чудовищата не си седят мирно и кротко като в Heroes в очакване да ги нападнеш – ако се приближиш твърде много до тях те хукват да те гонят и не мирясват докато не те приклещят в някой ъгъл на картата, принуждавайки те – искаш не искаш, да се биеш с тях.
В резултат битките следват почти непрекъснато една след друга – което по принцип е логично, предвид факта, че те са солта и пипера на играта.
Лошото е, че всяка една от тях трябва да водиш така да се каже „ръчно". За щастие от Katauri правилно са оценили нещата и са се постарали да не падне играта им в капана на еднообразието.
Точно когато прекалено честото повтаряне на едни и същи еднотипни сражения, с едни и същи еднотипни гадини е на път да ти писне, поредната задача те отвежда на нова карта. Там, подразбира се, враговете са други, тактиките, които до момента грижливо си подбирал за да победиш вече не действат, защото атаките и защитата на новите противници са различни и целият процес „проба-грешка" започва отначало, поддържайки интереса и тръпката живи.

## ОСНОВНА ИНОВАЦИЯ – „ДУХОВЕТЕ НА ЯРОСТТА"

### ПЛЮСОВЕ, ПЛЮСОВЕ, ПЛЮСОВЕ

Другата ключова иновация, която буквално изстрелва Legend в космоса е особената структура на магическата система.
Авторите очевидно много добре са обмислили тази част от играта и в резултат дори ако играеш с чист боец, шансът да се почувстваш ощетен на магическия фронт е минимален.
За целта Katauri са прибегнали

до интересен трик. Успоредно с класическата магическа система (заклинания/мана) те са въвели една новост – специално устройство, което след един определен етап от играта (изпълнение на условие, част от главния сюжетен куест) ти дава възможност да контролираш т.нар. „Духове на яростта".

## ЗАГЛАВИЕ, ПРАВЕНО С МНОГО ТАЛАНТ, ФАНТАЗИЯ И ВНИМАНИЕ КЪМ ДЕТАЙЛА

От чиста практическа гледна точка става дума за нещо като „втора книга със заклинания" с тази разлика, че вместо с „мана" за изричането им се нуждаеш от друг „ресурс" – ярост.
По принцип тя се трупа по време на сраженията – всеки удар и всяко поражение, което нанася (и респективно понася) армията ти попълват резерва ти от ярост, която можеш да отприщиш, пускайки някой от разрушителните духове на свобода да вилнее из полето на битката.
И магическите заклинания и заклинанията на „духовете" подлежат на развитие с напредването на играта (респ. увеличаване нивата на героя ти). В резултат към края на кампанията ще разполагаш с толкова унищожителна „магическа" мощ, че армиите ти реално ще бездействат и рядко ще им се налага да влизат в битка.
Аз лично прилагах следната тактика – влизайки в сражение първо изричах магическото заклинание Армагедон – действието му е същото като познатия ти от Heroes аналог – нанася огромна масова щета.
То „струва" адски много мана и шанса да бъде приложено повече от веднъж е минимален (освен ако не играеш с маг). За сметка на това, тъй като то наранява вражеските войски сериозно – изричането му „зарежда" буквално „до горе" резерва ти от „ярост" и ти дава достъп до най-„скъпите" и съответно унищожителни заклинания на „Духовете" (като например „Черна дупка" – подобно на Армагедон нанася умопомрачителна масова щета).
Така реално по време на битка магия и ярост действат на принципа на скачените съдове – „изразходването" на единия ресурс зарежда другия и позволява редуване на мега-заклинания на принципа „tic-tac-toe".

### КАКВО ДА ТИ КАЖА В ЗАКЛЮЧЕНИЕ?

Играта ми допадна изключително много – свалям шапка на Katauri за постигнатото.
Макар че става дума за дебютен продукт, King's Bounty: Legend е заглавие, правено с много талант, желание, фантазия и внимание към детайла. Препоръчвам горещо!

### Samsung LE-37A656

Мислим си, че ще ти е леко неудобно да използваш този 37-инчов LCD дисплей за монитор при геймене, а? Майтапа настрана, но това си е мечтан избор, особено в лицето на Samsung LE-37A656. Панелът е с FullHD поддръжка (1920x1080 пиксела високорезолюционна картина), а сред интересните му характеристики забелязахме 15000:1 контрастно съотношение, 4 милисекунди време за отговор на матрицата и множество входове. Четири HDMI-я и отделна PC връзка ще са ти абсолютно достатъчни и въобще няма да се занимаваш с превключване на кабели на различните ти конзоли. Аудио системата може да я пренебрегнеш за момента, защото си имаш два страхотни говорителя по 10 W, които със SRS TruSurround XT технологията за пространствен звук правят чудеса. Много добро решение, а и цената е приемлива – 2399 лв. Мястото, откъдето можеш да се сдобиеш с Samsung LE-37A656 е верига магазини Техномаркет.

текст: Александър Василев

# Pure

**INFO**

**Разработва:** Black Rock Studio
**Издава:** Disney Interactive Studios
**Жанр:** рейсър с бъгита
**Изисквания:** Intel Pentium 4 или AMD Athlon 2 GHz, 1 GB RAM, Nvidia GeForce 7XXX серията или по-нови

PC | Xbox 360 | PS3

## Едно бъги и цялото небе – какво повече му трябва на човек?

АВТОР: МИРОСЛАВ АЛЕКСАНДРОВ

Красива природа. Мощни машини, яхнати от състезатели в напреднала тийн възраст. Невъзможни акробатични трикове, които биха накарали Нютон да почне да си блъска главата в ябълката. С една дума – Pure.

### WANNA TAKE A RIDE?

Изобщо не очаквах, че тази игра ще ми хареса. В смисъл – говорим за рейсър. И то не какъв да е, а рейсър, в който основната идея е да правиш въздушни трикове с бъгита (в играта им викат ATV – All Terrain Vehicle). По друг начин казано – доста далеч от нещата, които ми е приятно да играя по принцип.
Бях се подготвил психически за заглавие, което ще разцъкам набързо само заради работата. Шанс. В крайна сметка получих нещо много повече – чисто забавление!

### ЗА ТРЪПКИТЕ И ХОРАТА

Ако си играл Assasins Creed може би помниш онази трънка в корема, която се надигаше всеки път щом скочиш от високо в някоя купа сено. Времето се забавяше ефектно, за да възприемат сетивата ти в пълна степен факта, че падаш като камък. Върховно усещане.
Та при Pure въпросната адреналинова трънка я няма. Дори когато летиш на десетки метри от земята с бъгито няма да я изпиташ просто, защото цялото ти внимание ще е приковано в правенето на трикове и стремежа да балансираш така машината, че да се приземиш стабилно (предните гуми трябва да докоснат земята преди задните, иначе се пребиваш изключително красиво).

**ТАЗИ ИГРА** е чисто, лековато, отпускащо изживяване, което определено ще ти оправи настроението и ще те забавлява за няколко часа

Зависимостта между трикове и скорост е сравнително елементарна. Колкото по-високо скачаш, толкова повече трикове може да правиш докато си във въздуха (имай предвид, че трябва да си приключил докато се приземиш). За да скочиш високо пък ти трябва стабилно ускорение, което се постига с нитро. За да го спечелиш – прави трикове – колкото по-сложни, толкова по-добре.
Така идеята е едновременно да си адски бърз и да не спираш с акробатичните номера, за да поддържаш скоростта си и да си винаги първи. Въпреки че, честно казано, лично аз се забавлявах дори когато губех. Причината? Усещането, кое-

**Оценка**



**Играта е:** зверски забавна!

**Играта не е:** пристрастяваща за дълго време

★★★★★ **5/5**

СМЕЕХ СЕ ДЕМОНИЧНО ВСЕКИ ПЪТ ЩОМ ХОРАТА ОКОЛО МЕН СЕ ПРЕБИВАХА СЛЕД СКОК

Мисля си – с едно такова нещо, колко ли бързо ще стигам на работа? И дали мога да го впиша като служебен разход?

то носи Pure е толкова лековато и оптимистично, че неусетно човек започва да си тананика „Be my, be my little rock&roll queen". Състезанието и победата остават някъде на заден план, а чистото забавление е основният бонус от играта.

### НАПРАВИ СИ САМ

За да постигнеш оптимална скорост, баланс и да правиш много трикове ти трябва наистина добра машина. Якото е, че можеш да си я сглобиш буквално от нулата. Започваш с една рампа и добавяш различни части (според авторите цифрата на възможните комбинации стига до впечатляващите 65 000 варианта), докато накрая не се получи возилото на мечтите ти. Адски е забавно, но ти препоръчвам поне в началото да се оставиш на играта да ти избира частите. Не за друго, а просто, защото е малко трудно да направиш балансирана машина, подходяща за всички типове състезания, без да познаваш механиката на играта. По-късно, след като натрупаш малко опит винаги можеш да се върнеш в гаража и да правиш допълнителни модификации.

Подобни откачени номера са най-силният коз на играта.

### В ЗАКЛЮЧЕНИЕ

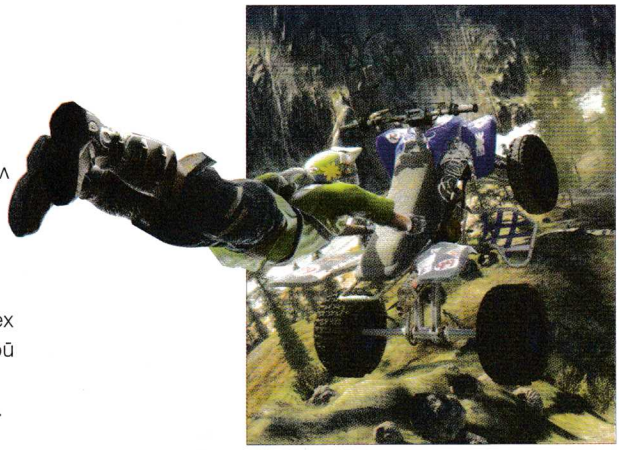
Не, Pure не е игра, която бих играл редовно и много, но за краткото време, което прекарахме заедно, успя да ме отпусне и да ми прочисти главата от всички мрачни мисли. Още повече се хилех демонично всеки път когато някой от другите състезатели се пребиеше по особено ефектен начин. Препоръчвам с две ръце.

### Състезанията

**Sprint:** къси писти, където се набляга основно на поддържането на постоянна скорост, а триковете остават леко на заден план.

**Race:** значително по-дълги от Sprint. За да спечелиш трябва да правиш наистина много трикове и същевременно да внимаваш как караш. Често има места(пропасти, широки реки), които могат да бъдат прескочени само с нитро ускорение.

**Freestyle:** печели този, който натрупа най-много точки за трикове. Добра идея е да имаш джойпад. Не че с клавиатура е невъзможно да се играе, просто е излишно затрудняващо, а това разваля удоволствието.



GameFest 2007

Изиграй скуката! OZONE

# gamefest

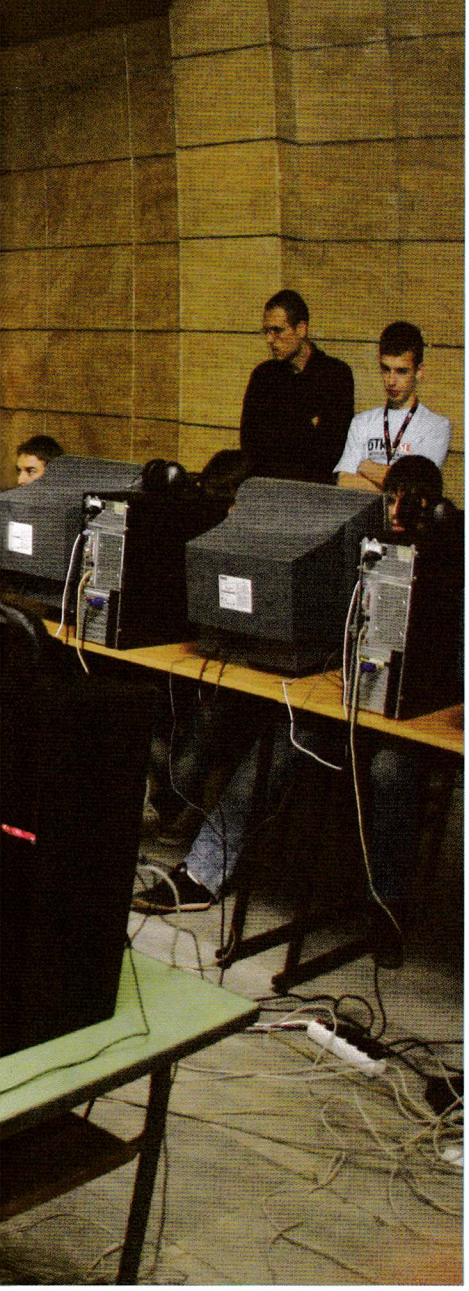
НАЙ-ГОЛЯМОТО РОДНО ГЕЙМ СЪБИТИЕ ЗА ГОДИНАТА. ЕДИН ПРАЗНИК, КОЙТО ОБЕЩАВА ДА СЪБЕРЕ ЦЯЛОТО ГЕЙМЪРСКО ОБЩЕСТВО В БЪЛГАРИЯ

АВТОР: MORALESS

Някои от вас си спомнят последния Геймфест, който се проведе в Университета по архитектура, строителство и геодезия. Лично аз се забавлявах изключително много там, но не това е темата, на която искам да се спра. Тази година Българската федерация по компютърни и конзолни спортове с подкрепата на онлайн магазина за забавления и игри, Ozone.bg, ще организират ново подобно събитие. Гарантирам ви, че ако дойдете ще усетите огромната разлика между първото и второто провеждане на фестивала. Ще видите колко дълъг път е извървян за последната година и какво означава да използваш натрупания опит по най-подходящия начин. Няма да се отплесвам в голословни хвалби. Директно ще опитам да

обясня какви гейм забавления са предвидили организаторите.

ОК, приятели, на първо място ще ви задам един не особено труден въпрос. Кое е събитието, което около 10 милиона души на планетата Земя очакват? Имате нужда от жокер? Добре, ето един – това събитие ще стартира ново гейм летоброене и най-вероятно ще



прикове вниманието на всички гейм медии и на повечето играчи. Естествено, това е новото, второ разширение на World of Warcraft – Wrath of the Lich King. The Time Has Come! Дойде моментът, в който ще разберем дали Blizzard ще спазят обещанията си и дали WOTLK ще бъде това, което всички очакват. Играта ще атакува специализираните магазини официално по целия свят на 13 ноември. За наша радост България вече е част от този свят и всеки, който е поръчал предварително своето копие от играта ще има възможност да се сдобие с него заедно с всички WoW маниаци в кулминацията на фестивала. За да се нажежат WoW страстите до краен предел БФККС ще организира първия за нашите географски ширини турнир по World of Warcraft. За съжаление още не са ми съобщили какви ще са условията за участие, но знам, че турнирът ще е във формат 3vs3 и със сигурност ще присъства първият професионален WoW отбор в родината – iNNERFiRE.

Това със сигурност няма да е всичко. Въпреки че World of Warcraft ще е основната атракция на вечерта, има още нещо, което няма да е по-малко интересно. Нека тези, които не си падат по WoW или MMO игри да не си мислят, че този път са забравени. Нищо подобно. Ozone Gamefest ще предостави забавления и за тях. На живо пред всички посетители ще се изиграе най-интересният мач от кръга в дисциплината Counter Strike на ESL Pro Series, а именно софийското дерби между отборите на iNNERFiRE и Above The Rest (ATR). Двата отбора делят първото място във временното класиране за EPS Сезон 3 и този мач най-вероятно ще бъде нещо като финал преди плейофите.

## И ТЪЙ КАТО WRATH OF THE LICH KING ЩЕ Е ОСНОВНОТО СЪБИТИЕ ЩЕ МОЖЕТЕ ДА СИ ЗАКУПИТЕ ИГРАТА НА МЯСТО НЯКОЛКО МИНУТИ СЛЕД САМАТА ПРЕМИЕРА

Освен двете най-популярни състезателни дисциплини в гейм света – WoW и Counter Strike ще има и наглед по-спокойна, но всъщност точно толкова напрегната игра. Paladium Games ще организират турнирна битка за най-добрите в най-популярната Trading Card Game, а именно Magic The Gathering.

Всичко това ще бъде подкрепено от излъчване на живо (Live Stream като този на финалите на EPS сезон 2) с водещи и коментари на най-интересните събития. Това си е сериозен бонус, защото ако случайно нямате възможност да дойдете на Ozone Gamefest ще можете да гледате на живо без да ставате от компютъра.
Може би усещате, че съм доста надъхан и ще ви призная, че за малко щях да пусна материала, без да ви уведомя за мястото на събитието. Ozone Gamefest ще се проведе на 12 ноември 2008 в клуб „Amor", който се намира в подлеза на бул. България и бул. Фритьоф Нансен.
Мисля си, че всички тези гейм преживявания са достатъчни за да се получи едно истинско гейм шоу, в което всеки ще намери по нещо за себе си. И тъй като Wrath of the Lich King ще е основното събитие ще можете да си закупите играта на място няколко минути след самата премиера. Разбира се, с предимство ще са тези, които са предплатили своето копие чрез Ozone.bg.
Елате да се забавляваме заедно.
За повече информация – **http://www.gamefest.bg**

# Fifa 09

## и Уейн Рууни играе Фифа... пет пъти в денонощието

**ТАЗИ ИГРА**
едва ли ще те направи по-добър футболист, но със сигурност ще пренесе атмосферата на футболния терен у дома ти

Изиграй скуката! OZONE
Купи тази игра от www.ozone.bg

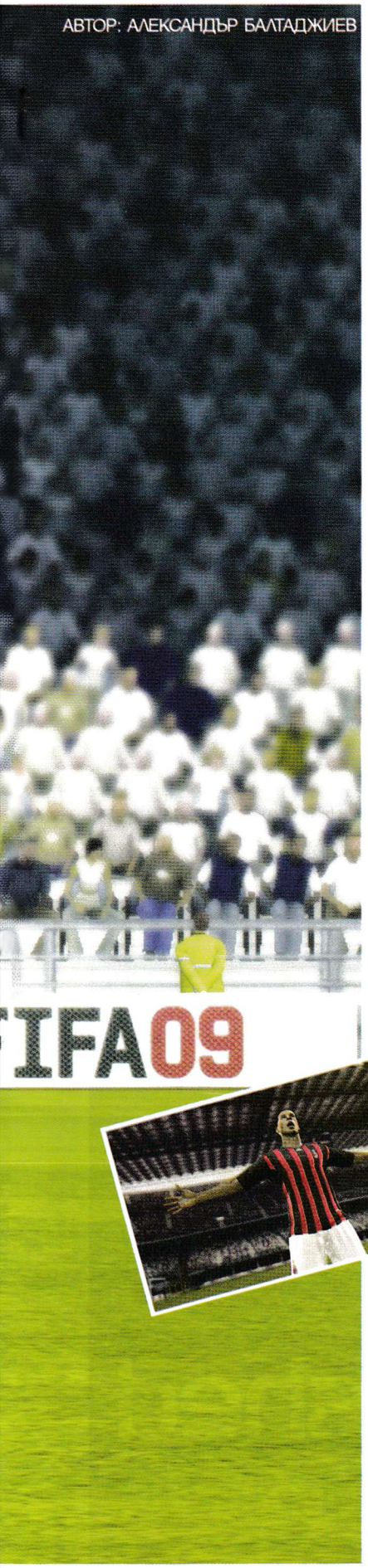
**INFO**
**Разработва:** EA Sports
**Издава:** Electronic Arts
**Жанр:** Fifa 08 + 1

PC | Xbox 360 | PS3 | Wii | PS2 | DS | PSP



Изиграй скуката! OZONE
Безплатна доставка за цялата страна!

АВТОР: АЛЕКСАНДЪР БАЛТАДЖИЕВ




## С ГОЛ ОТ СЪБЛЕКАЛНЯТА

Знаеш ли, останах безкрайно изненадан от тазгодишното дерби между двата гранда – FIFA и Pro Evolution Soccer, което като никога завърши с безапелационна победа на разработчиците от EA Sports, а не както миналата година – с гол в последната минута (кой твърдеше, че американците не разбирали от футбол?). С ръка на сърцето мога да потвърдя думите на онези милион и двеста хиляди привърженици на футбола, които си закупиха

## FIFA Е НАЙ-РЕАЛИСТИЧНИЯТ ФУТБОЛЕН СИМУЛАТОР НА ПАЗАРА

играта още през първата седмица от нейната поява – FIFA е най-реалистичният футболен симулатор на пазара – както за PC, така и за конзоли.
И знаеш ли кое е най-парадоксалното в случая?
Тя финтира противника буквално с помощта на едно ключово нововъведение, а в същото време новият PES заложи на погрешната схема да се опре на стари лаври.
За какво всъщност става дума? Без да се впускам в подробности ще ти кажа, че новият adidas Live Season е сред най-прозорливите хрумвания в отбора на футболните симулации от неговото учредяване до сега. Тази онлайн услуга следи за формата на истинските футболисти и в началото на всяка седмица автоматично внася корекции в характеристиките на техните виртуални двойници.
Гениално! По този начин показателите на твоите и без друго реалистично изглеждащи ритнитопковци ще се променят динамично и за твое нещастие, не само във възходяща градация.
С други думи – ако Димитър Бербатов отбележи два гола в Премиършип тази седмица, то виртуалното му алтер-его чувствително ще повиши своето самочувствие, което видимо ще се отрази на играта му. Сещаш се – това ще повлияе върху формата и на останалите отбори, което ще приближи твоето виртуално футболно първенство максимално близо до реалното такова. Както се казва в една реклама между двете полувремена на Шампионската лига - "безценно"!

**Оценка**

**Играта е:**
една идея по-близо до понятието "футболна симулация"

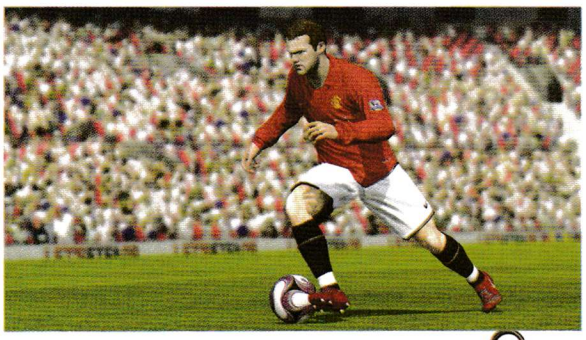
**Играта не е:**
чак дотам реалистична, но пък нали Фифа има всяка година? Ще навакса

★★★★★

**5/5**

## IF IT'S IN THE GAME, IT'S IN THE GAME

Всички останали 249 подобрения (не се бъзикам; самият Дейвид Рутър – водещ дизайнер на заглавието ги закръгли до 250) са общо взето "за статистиката" и едва ли ще ти направят кой знае какво впечатление.
И все пак – на преден план се открояват подобрените единоборства (специална система взема предвид силата на футболистите при сблъсък) и традиционно по-реалистичният контрол върху топката.
Много приятно впечатление ми направи наличието на диктор, който обявява стартовите състави на двата отбора в началото на мача.
И тъй – Фифа, като Фифа, съобщих аз малко преди да се сдобия с некст-джен копието на играта (PC версията е значително еволюирала, макар че все още се намира далеч от нивото на своя конзолен събрат). Е, да – ама не съвсем. Тази година пичовете от EA за пореден път ме сюрпризираха приятно с две-три абсолютно безпогрешни попадения, които отново ги изстреляха на върха на класирането. До кога, обаче? Предстои да разберем... другата година.



**INFO**

**Разработва:** Lucasarts
**Издава:** Lucasarts
**Жанр:** по-добрият Jedi Knight

Xbox 360 | PS3 | Wii | PS2 | DS | PSP

АВТОР: АЛЕКСАНДЪР БАЛТАДЖИЕВ

**ТАЗИ ИГРА** е най-добре разказаната история за Междузвездни войни от много време насам. Безспорен шедьовър – както в повествователен, така и в технически аспект

# Star Wars: The Force Unleashed

## освободи Силата... след едно преиграване



OZONE Изиграй скуката!
Безплатна доставка за цялата страна!

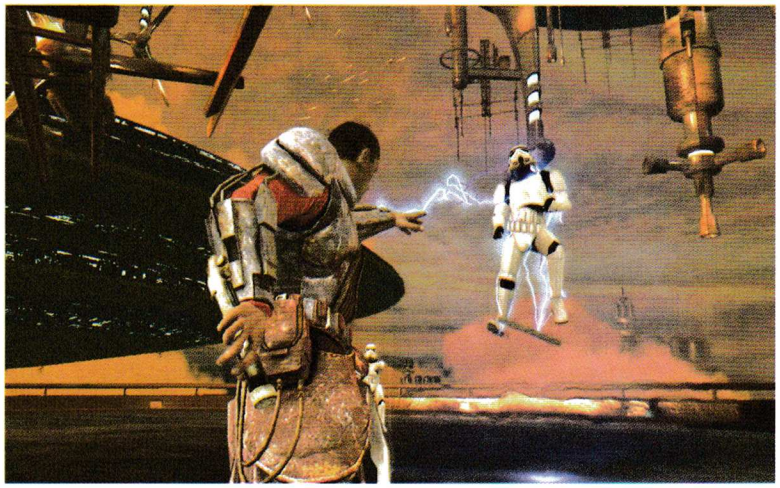
### НАСКОРО, В ЕДНА НЕДОТАМ ДАЛЕЧНА РЕДАКЦИЯ...

... Дафърът публикува, с така характерния за него „пиперлив" оттенък, предварителна и впоследствие оказала се доста противоречива информация по темата.

Припомням ти набързо – ставаше въпрос за „изтеклия" на NVISION'08 слух, че разработчиците на прехваления „Ронин" физичен енджин се потят усилено върху дълго отричаната версия на The Force Unleashed за персонални компютри. Впоследствие мълвата бе опровергана от централата на Lucas, която лично се ангажира с публикуването на писмено изявление по въпроса, а на нас от екипа (и на мен в частност) не ни остана нищо друго, освен да отправим солени „приветствия" по адрес на играта, която и без друго вече бе отнесла една камара средни оценки. Встрани от смехотворните оправдания на компанията, отсекла с размаха на пишкин джедай, че не съществува Alienware глезотия, която да „смели" тяхното стронг уит дъ Форс заглавие (нещо, с което „могъщият " PS2 успя да се справи) и суровата журналистическа критика, The Force Unleashed все пак успя да се продаде в над милион и половина копия още през първата седмица от своята поява на пазара. „На хайпа играчът подвластен е", мъдро би отсекъл един култов зеленокож дребосък.

**THE FORCE UNLEASHED Е СРЕД НАЙ-УВЛЕКАТЕЛНИТЕ STAR WARS ИГРИ ИЗОБЩО**

НО! – за оценките ми беше думата. Въпросът, който не спира да ме тормози от момента, в който си пуснах играта е – защо, аджеба, се заблудих така жестоко? Защо приех образа на фурнаджийската лопата, която се обръща след всеки следващ сблъсък на лични убеждения с колебливи журналистически отсъждания... отново? Щото, видиш ли, играта се оказа хубава... въпреки посредствените оценки, които получи.



**Оценка**

**Играта е:** най-хубавото нещо, което се е пръквало на Star Wars небосклона от много време насам

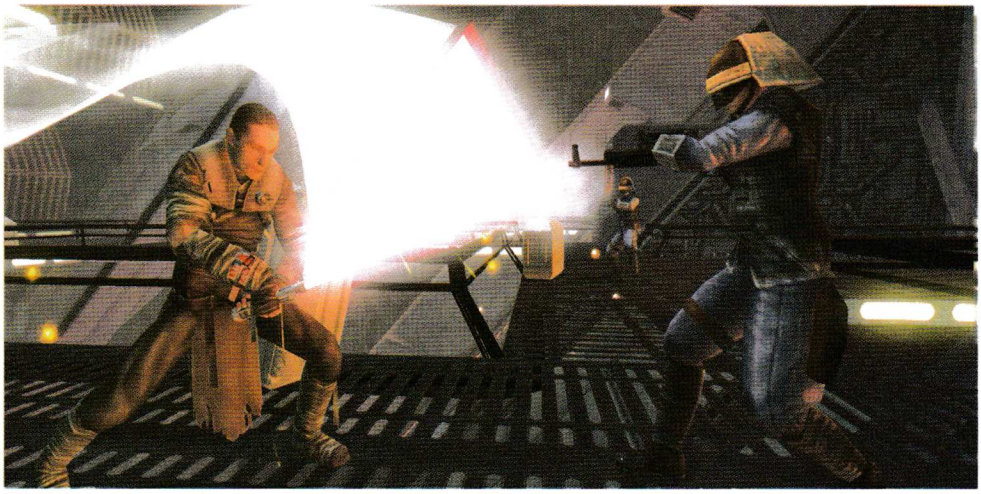
**Играта не е:** "скучна", "еднообразна" и "пластмасова", както побързаха да я охарактеризират някои колеги

★★★★★

**5/5**

### ТЪМНАТА СТРАНА НА ГЕЙМ ЖУРНАЛИСТИКАТА

Аман начи! Всеки път, когато си направя труда да потърся схематичен и максимално възприемаем отговор на въпроса „става ли чеп за зеле от играта 'X', или не", в замяна получавам традиционната безвкусна каша, чиято есенция парадоксално остава на дъното, дълбоко покрита от купчина безсъдържателни размишления. Подобен бе случаят и с The Force Unleashed – играта, чието широко фенско одобрение отекна под формата на звучен шамар в бузата на тесногръдия гейм журналист. Защото, приятелю, отвъд навред изтъкнатите технически недоразумения (част, от които се убих да търся, но без успех; необходим е безподобен талант, за да се провъзгласиш за "критик" изглежда), The Force Unleashed е сред най-увлекателните Star Wars игри изобщо! Кратко и ясно. Пък твърденията, че играта била кратка и тук-таме "замръзвала" са повече от



смехотворни на фона на една изпреварваща времето си технология, каквато изненадващо се оказа прословутият "Еуфория" енджин.

Честно да ти призная, след настъпилите съкращения в редиците на Лукас, в комбинация с негативните оценки на западната преса, някак си нямаше как да бъда обнадежден за успеха на The Force Unleashed. Така де – дълбоко съжалих за неблагоразумието си, а пък играта от своя страна ме възнагради с един от най-паметните моменти в геймърската ми практика – възможността да се намъкна в костюма на Дарт Вейдър и то, парадоксално, още в уводния епизод. Защо "парадоксално" ли?
Работата е там, че още в тази грандиозна встъпителна част ще имаш свободата да отприщиш абсолютната мощ на Тъмния Лорд, което само по себе си е уникално изживяване, но по-късно някак си ще се намръщиш на ограничения репертоар от умения, с които разполага неговият мистериозен ученик. Знам ли? Мисля си, че пичовете от Лукас можеха да помислят за алтернативна верижност на събитията. Един вид тази прелюдия да бъде представена в по-късен етап от играта, или нещо подобно. В общи линии тъкмо си казваш "уааау, егати способностите", а в следващия момент някой изревава насреща ти "чшш, пич, т'ва да не ти е за наяждане?!".

## ИГРАТА СЕ ОКАЗА ХУБАВА, ВЪПРЕКИ ПОСРЕДСТВЕНИТЕ ОЦЕНКИ, КОИТО ПОЛУЧИ

### СИЛАТА Е В ТВОИТЕ РЪЦЕ

Най-голямото достижение на The Force Unleashed безспорно е физиката. Почти всеки един обект в играта може да бъде вдигнат във въздуха с помощта на Force Grip (задушаващата хватка на Дарт Вейдър; най-широко използваното и ефективно умение в играта) и запратен в посока противника. Както се досещаш, тази способност може да бъде прилагана и директно върху врага, който ще се гърчи безпомощно

OZONE Изиграй скуката!
Безплатна доставка за цялата страна!

Изиграй скуката!
OZONE
Безплатна доставка за цялата страна!

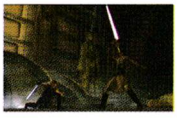
(и много ефектно) до момента, в който решиш да го изстреляш в най-близките гърмящи варели или просто го съсечеш с лазерния меч.
Всички популярни способности от филмите намират място и в The Force Unleashed, като единствените ми две забележки тук са по отношение на баланса. Представи си каква

## НАЙ-ГОЛЯМОТО ДОСТИЖЕНИЕ НА THE FORCE UNLEASHED БЕЗСПОРНО Е ФИЗИКАТА

беше изненадата ми в момента, в който успях да извадя от релси гигантския Star Destroyer, а в следващия не успях да повдигна незначителния в сравнение с него AT-ST всъдеход.
Другият съществен недостатък е огромното разнообразие от способности (тук включая и комботата с лазерния меч), чиято ефективност би могъл да прецизираш едва след първото изиграване на играта, когато ще можеш да се възползваш максимално от придобитите знания.
Но като цяло това са бели кахъри, които по никакъв начин няма да повлияят на уникалното преживяване, което те очаква.

### НА ФИНАЛА

Умишлено пропуснах да ти спомена подробности за сюжета на играта, чиито безспорни достойнства изтъкнах още в началното каре. Приеми го на доверие – тази история се превръща в неделима част от сагата Междузвездни Войни и освен че старателно попълва пукнатините в сюжета между епизоди Три и Четири, тя ще те запознае с редица колоритни персонажи, чието своеобразие би могло да си съперничи с темперамента на култови герои като Чубака и C-3PO.
Така че недей да се двоумиш, а хващай една от десетте платформи, за които се разпространява играта и заминавай да освободиш мощта на Силата!



Изиграй скуката!
OZONE
Купи тази игра от
www.ozone.bg

# Фаворит отвсякъде!

## LG W2284F

АВТОР: АЛЕКСАНДЪР ВАСИЛЕВ

**ДИЗАЙН ЕТАЛОН...**

Преди да ни обвиниш, че сме пристрастни, искаме да ти кажем, че не само ние много харесваме дизайна на новия LG W2284F. Той бе признат с награда дори от квалитетния форум за продуктов дизайн iF Forum тази година. Факт е, че LG са постигнали нещо невероятно, а на всичкото отгоре са го съчетали и с върхови технологии. За тях ще стане дума обаче по-късно, а сега да разгледаме малко по-внимателно 22-инчовото чудо. Като за начало ще забележиш, че е в модерния 16:9 широкоформатен размер, който с всеки изминал ден се радва на по-голяма популярност сред нас, геймърите, защото разработчиците вече активно го използват, а и хардуерът ни все по-лесно се справя с него. Изрично не споменаваме киноманите, защото тях ги е спечелил отдавна. Целият корпус е в черен цвят, като изключение прави единствено футуристичната стойка. Тя придава такава

илюзия, че ние първите 1-2 часа от теста си мислехме, че мониторът ни плува във вода. Вярвате или не, наистина беше така. Добре, че постепенно свикнахме и вече не се стряскаме. За подсилване на ефекта е използвано и светодиодно осветление. Другото, което не можем да подминем в дизайнерската част е реализирането на бутона за включване и изключване. Функционално няма нищо фрапиращо, но визуално прилича на стичаща се капка сутрешна роса. Така са го замислили поне от LG. Между другото, като се загледаш и замислиш, наистина прилича! Тук е използвано отново LED осветление за по-силно внушение. Много добре се е получило, а и като гледаш снимките на W2284F, вече предполагаме, че нямаш никакви чудения, защо са дали точно на LG наградата за дизайн.

## СЪЩИНСКАТА ЧАСТ

Тук можем да ти говорим с часове, особено в този случай, след като пред нас е една от най-пленителните картини. 22-инчовият панел е базиран на най-масовия тип TN матрици, но тук реализацията й е много добра. Нативната резолюция е 1680x1050 пиксела при 300cd/□ яркост и динамично контрастно съотношение от 30 000:1. За последното ти обръщаме специално внимание, защото това е една от най-актуалните разработки на пазара за монитори. При нея интелигентен алгоритъм анализира входящия видео сигнал и спрямо него решава дали има нужда от увеличаване, или намаляване на контраста. Плюсът е само за теб, защото като краен резултат виждаш перфектен образ. Точно тук е моментът да споменем и мнението ни за черния цвят. Той е изключително дълбок и реалистичен. С LG W2284F ще разбереш какво означава наистина черно. Не се притесняваш също и от тъмни сцени, защото няма никакъв проблем да различаваш различните обекти. Като заговорихме за контрасти и нюанси на черното, сигурно ти е интересно как стои положението със замазването на образа. Нашият отговор – много на ниво! Имаш време за отговор на матрицата 2 милисекунди (за сиво в сиво), което си е повече от добре. Каквито и сцени да гледаш, ако щеш и мачове дори, няма да усетиш никакво замазване на картината. Ъглите на виждане на панела са съответно 176 градуса по хоризонтала и 170 по вертикала. Тук също LG-то не търпи забележки, а всичките ти приятели, обградили монитора, ще са предоволни от неизкривения образ. Между другото, както сме те съветвали винаги, когато сме правили тест на монитор – използвай цифровия DVI интерфейс за връзка с компютъра. Той ще ти достави много по-качествена картина. Но ако все пак видеокартата ти не разполага с такъв, можеш да използваш и остарелия аналогов D-sub.

## ДОПЪЛНИТЕЛНИ ЕКСТРИ

За частта с допълнителните екстри си оставихме няколко изключително интересни, поне за нас, факта. На първо място – имаш пълна обратна съвместимост с игри, филми и други видео материали в 4:3 формат. Винаги когато 16:9 не ти е удобен, можеш за секунди да се върнеш към „квадратния" формат. Е, сигурно малко ще те подразнят двете черни ленти отстрани, но пък ще се наслаждаваш на една несмачкана високорезолюционна картина. Другото, което ни направи впечатление също е свързано с формати и резолюции. Това е функцията ez Zooming, която ти позволява чрез натискането на един бутон да сменяш разделителната способност от 1680x1050 на 1440x900, 1280x768, та дори и още по-ниски режими. Забавната част в монитора е и вграденият Photoshop, ако можем така да го наречем. Много идейна екстра, защото докато разглеждаш снимки с приятели директно имаш възможността да им слагаш различни ефекти като сепия, размазване... Финалните резултати не се запазват, но пък забавлението ще е голямо.

**ТОЧНО ТУК Е МОМЕНТЪТ ДА СПОМЕНЕМ И МНЕНИЕТО НИ ЗА ЧЕРНИЯ ЦВЯТ. ТОЙ Е ИЗКЛЮЧИТЕЛНО ДЪЛБОК И РЕАЛИСТИЧЕН. С LG W2284F ЩЕ РАЗБЕРЕШ КАКВО ОЗНАЧАВА НАИСТИНА ЧЕРНО.**

**GamePlay мнение:**

Въпреки че основната част от материала ни беше посветена на възможностите и представянето в реална ситуация на W2284F, то искаме наистина да ти насочим вниманието към дизайна. Да се повторим за пореден път – той е нещо уникално! Категоричен шедьовър. По възможности мониторчето може да се мери с най-големите, дори се позиционира в челната класация на най-добрите 22-инчови решения. За нас това е повече от добра инвестиция.

# Памет-мечта!

## Crucial Ballistix Tracer DDR3

АВТОР: АЛЕКСАНДЪР ВАСИЛЕВ

**До два-три месеца на пазара трябва да се появят новите процесори на Intel – Core i7. С тях най-вероятно DDR3 оперативните памети ще направят големия си бум, защото ще бъдат единственият поддържан тип от революционния вграден контролер. Всички сериозни производители вече имат подобни модели в каталозите си, но Crucial ги изпревариха с няколко обиколки, представяйки модулите Ballistix Tracer DDR3.**

### Притеснения

За момента, ако използваш система с DDR3 оперативна памет, Ballistix Tracer-ите са екстра. Ще се клокнат. Притеснява ни, че се носят слухове за ограничения при новите Core i7. Дано се окажат неверни, но ако са факт – дигнеш ли волтажа на паметите над 1.65V можеш да си изхвърлиш процесора!

### Нов стандарт

Както ти споменахме още в увода, това са DDR3 памети от най-ново поколение. Те са бъдещето, така че инвестицията ти е повече от добра. Плюсовете са много, но скоростите са най-основателният довод за ъпгрейд.

**• GamePlay мнение:**

Каквото и да е положението с новата платформа Intel, закупуването на тези памети си струва отвсякъде. Предлагат много добра скорост и тайминг, цената е супер, качествени са, а мигащите светодиоди са просто черешката на тортата. Дори и да не ги клокваш пак ще си супер доволен... Макар че се съмняваме дали ще се въздържиш.

## Стил

Има ли ентусиасти, които да не се кефят на светлинки?! Crucial са инсталирали зелени и червени LED светодиоди на плочките, които не просто светят, а благодарение на отделна схема примигват, показвайки кога има активност към паметта. Има и сини светодиоди, които са с чисто естетична насоченост. Те светят постоянно към пиновете. Като цяло са безсмислени, но пък изглеждат зашеметяващо добре. Само да имаш кутия с прозрачен капак и ще им се насладиш максимално.

## Радиатори

Понеже това не са памети за всеки, а само за най-върлите овърклок ентусиасти, разработчиците са решили, че ще бъде необходим разсейващ радиатор за топлината. Интегрирали са и много сполучливи парчета алуминий, плътно прилепени за чиповете памет. Ако имаш добър въздушен поток около слотовете, няма да имаш никакви проблеми с температурите.

## Скорост

Ако трябва да ти напишем точния модел, той е PC3-10600. Дешифрирайки го, ще ти кажем, че тези чудовища вървят стандартно на 1333 Mhz и имат тайминги 6-6-6-20. Познавачите веднага ще се усмихнат, особено като знаят, че това са базовите честоти, без никакво „пържене".

## Оферта

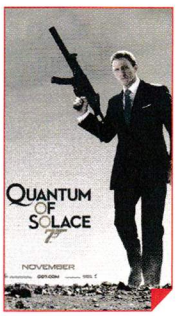
Много ни допадна крайната цена, за която ни ги предложиха – само $200, като имаш предвид, че говорим за кит от 4 GB (две плочки по 2 GB).

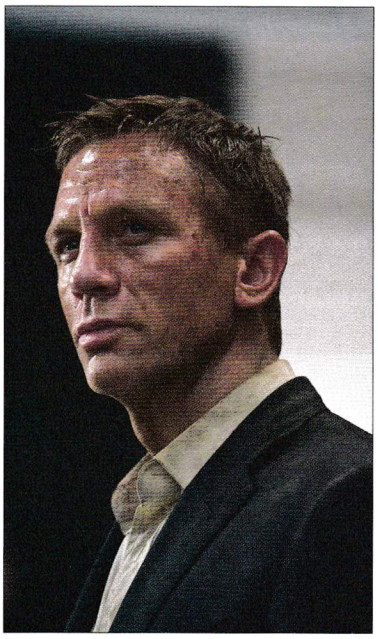
# Спектър на утехата

ИВАН ДОЕВ - СП. ЕКРАН

Заглавието може да звучи направо неразбираемо, но по всичко личи, че 22-ият филм за супершпионина Джеймс Бонд ще бъде изключителен хит. И след като русият и синеок Даниел Крейг вдъхна нов живот в героя, сега зад камерата застава режисьор, способен да превърне и най-комерсиалния проект в качествен филм. Марк Форстър контролира невероятна по мащаб продукция, трябва да отговори на много очаквания, да се справи с притеснените продуценти, да координира каскади и ефекти... и въпреки това не губи самообладание нито за секунда. „Аз съм спокоен човек. Подготвям всичко преди да започнат снимките и когато се появим на терен, целият екип знае какво точно ще правим. Ако се нервирам или се тревожа за нещо, емоциите няма да ми помогнат. Знам, че някои режисьори обичат да работят в хаос – така творят, но аз предпочитам всички около мен да са спокойни."

Всички фенове – вече убедени, че той е бил правилният избор – имат големи очаквания от Даниел Крейг. Той спокойно отговаря: „Сега има по-голямо напрежение, но аз се опитвам да спазвам същите правила като миналия път. Надявам се



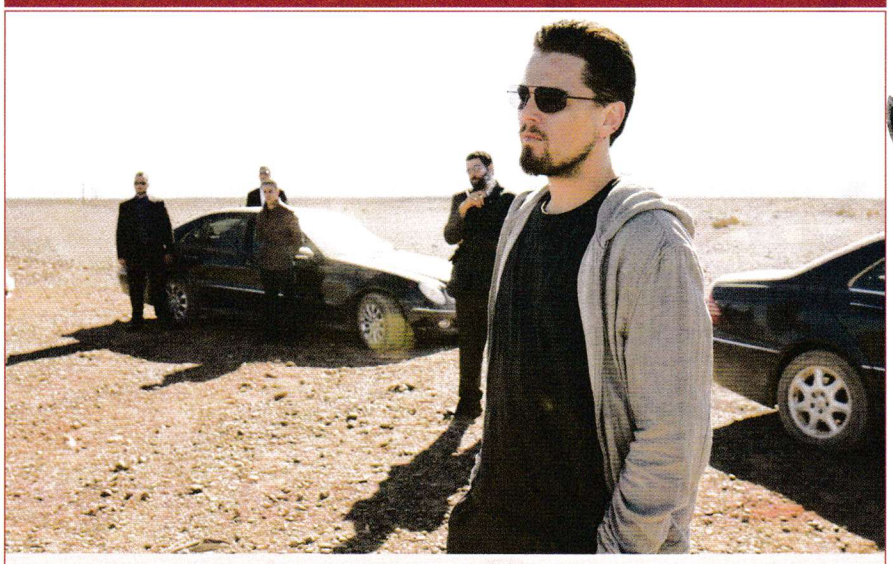
тактиката ми да проработи и да се получи страхотен филм. Не можем да повторим направеното, но ще бъде хубаво успехът да се върне със същата сила. Решихме да мислим по нов, различен начин, за да постигнем това. Когато се появи името на Марк, аз се хванах за тази идея, защото искам публиката да бъде привлечена към историята и да я изживее заедно с героите. Работим по проекта вече повече от година – обсъждаме сценария, аз живея с образа си от доста време. Той ме изправя пред предизвикателства, които ми харесват."

Режисьорът допълва: „ Очакванията са наистина големи,

## РЕШИХМЕ ДА МИСЛИМ ПО НОВ, РАЗЛИЧЕН НАЧИН

защото „Казино Роял" се хареса на всички и се превърна в страхотен хит. Барбара Броколи и Майкъл Уилсън постъпиха смело, като решиха да ангажират мен. Причината да приема предложението им беше едно интервю на Орсън Уелс. Питат го „За какво съжалявате най-много в живота си?", а той отговаря „Не съм направил нито един комерсиален филм". Помислих си „Точно така – и аз не съм работил по комерсиален блокбастър от такава величина... Може би е време да го направя..."

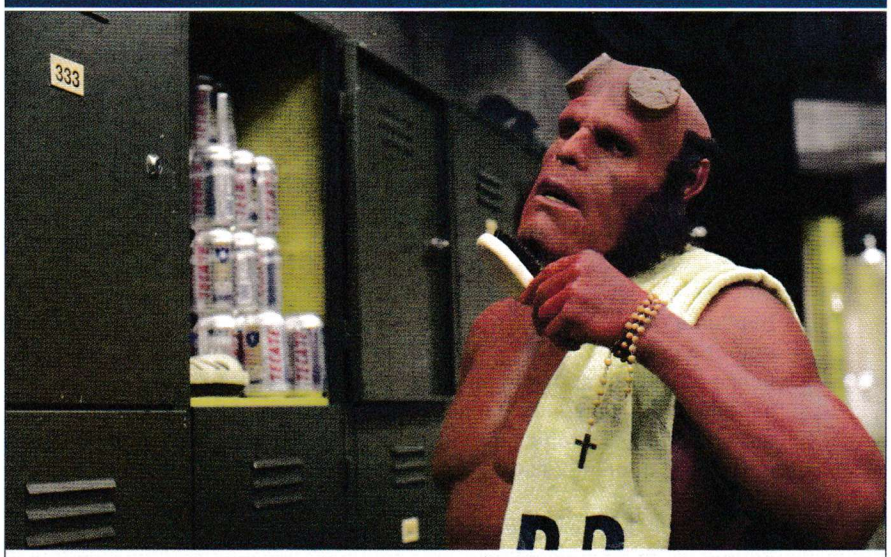
# Гледайте още...



## СТРАХОТЕН ТРИЛЪР НА РИДЛИ СКОТ

„Мрежа от лъжи" е поредният страхотен трилър на Ридли Скот, с участието на Леонардо Дикаприо и Ръсел Кроу. Не го пропускайте в никакъв случай – Дикаприо е в ролята на действащ агент на ЦРУ – най-добрият, който американското разузнаване е пращало в Близкия изток. Задачата му е да проучи терористичните операции, с цел да подмами лидера на терористите, да напусне скривалището си. Кроу е в ролята на ментор, ветеран-шпионин и безскрупулен стратег, който действа от дистанция (с лаптопа си в предградията на Вашингтон) и не би се спрял пред нищо в името на националната сигурност.

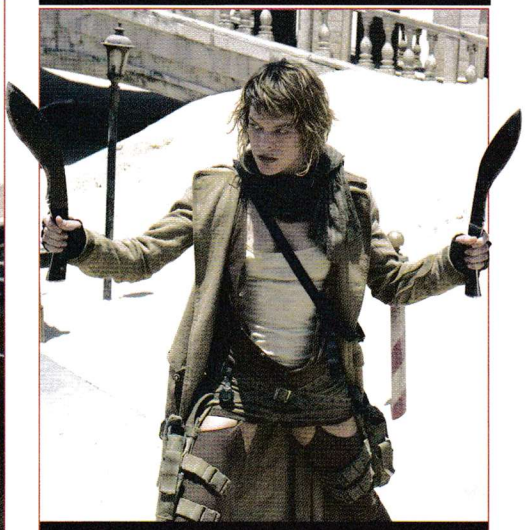
# У дома...



## СУПЕРГЕРОИ И МАЛКО СЕКС

„Ханкок", „Хелбой", „Телепорт", „Мумията: Гробницата на Императора Дракон", „Улични крале" – този месец героизмите на малкия екран просто нямат край. Независимо дали харесвате героите си симпатични и с чувство за хумор, драматични и надъхани или може би със свръх-сили, за всеки има по нещо. А за момичетата? Гореизброените заглавия важат с пълна сила, но има и още едно – „Сексът и градът" е дългоочакваното продължение на култовия сериал и повярвайте ни, филмът е много по-подходящ за домашни условия (особено за женски партита), отколкото за кината.

# НОВИНИ

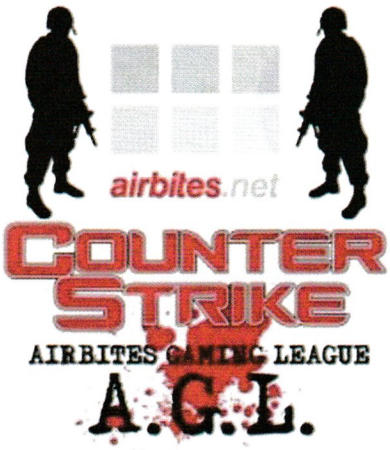


## МИЛА И БРИТАНИ В КУЛАТА

Мила Йовович все още не се отказва от любимия си жанр – след три филма „Заразно зло", тя се готви да участва и в екранизация по играта „Clock Tower". Британи Сноу ще видим като Алиса, а все още не е ясно каква точно ще е ролята на Йовович. Но със сигурност ще включва много бой и оскъдно облекло. Няма да ви разказваме сюжета на „Clock Tower" – без съмнение знаете за какво става дума. И кой е злодеят... Филмът вече се снима и се очаква по кината 2009.

## ДЖЕЙМС РОУДС Е... ДОН ЧИЙДЪЛ?

Възможно ли е? Според последните новини от кухнята на Холивуд, „Железен човек 2" ще е най-горещият филм по комикс, който майсторите Джон Фавро и Робърт Дауни младши ни готвят. Но Тернс Хауърд няма да се върне в ролята на Джим Роудс и съответно няма да облече железния костюм и да се превърне в героя War Machine. Дон Чийдъл е актьорът, избран да го замести. Късметлия.




АВТОР: MORALESS

# Airbites Gaming League завърши, а ние тръпнем в очакване на Гранд финала

Прогнозата за месец ноември е, че ще бъде горещо, много горещо. Разбира се, това не е синоптичната прогноза, а прогнозата свързана с гейм календара. Веднага давам неоспорими факти и доказателства, които водят точно до подобни изводи.

На 23 ноември ще се състоят гранд финалите на Airbites Gaming League. Стартиралото на 22 март тази година първенство ще завърши логично след повече от 8 месеца кървави битки. След общо 16 онлайн и лан турнира се очаква на големия финал да присъстват 8-те най-добри отбора в страната. Разбира се, фаворитите вече са си осигурили участие и със сигурност ще видим отборите на iNNERFiRE, HSBG, Club35, Saiderite.
До редакционното приключване на броя са ясни само 14 от финалистите. Остават само 2 незапълнени квоти и те ще бъдат разпределени на последния онлайн турнир, организиран от Airbites Gaming League. Специфичното тук ще е, че този път няма да има предварително записване, а организаторите сами ще преценят кои отбори заслужават да бъдат поканени, за да участват. Разбира се, ще бъдат поканени отбори, които все още не са успели да спечелят място на финалите, но са участвали в квалификациите и са показали потенциал и добра игра.
Ако се учудвате защо финалистите са 16, а на гранд финала ще има само 8 отбора, веднага ще обясня. Преди ЛАН финалите ще има онлайн групова фаза, в която 16-те отбора ще бъдат разделени в 4 групи по 4 отбора. В това допълнително отсяване първите два отбора от всяка група ще продължат към заветния ЛАН турнир и там ще се борят за тотална доминация над противника.

НА 23 НОЕМВРИ ЩЕ СЕ СЪСТОЯТ ГРАНД ФИНАЛИТЕ НА AIRBITES GAMING LEAGUE. СТАРТИРАЛОТО НА 22 МАРТ ТАЗИ ГОДИНА ПЪРВЕНСТВО ЩЕ ЗАВЪРШИ ЛОГИЧНО СЛЕД ПОВЕЧЕ ОТ 8 МЕСЕЦА КЪРВАВИ БИТКИ

АКО СЕ УЧУДВАТЕ ЗАЩО ФИНАЛИСТИТЕ СА 16, А НА ГРАНД ФИНАЛА ЩЕ ИМА САМО 8 ОТБОРА, ВЕДНАГА ЩЕ ОБЯСНЯ

Наградите, спечелването на които ще бъде и основната цел на всички са едни от най-големите раздавани на Counter Strike турнири в България. Победителят ще прибере 2500 лева, финалистът, който загуби ще отнесе у дома 1000 лева. В спора за 3-то и 4-то място ще се разпределят 900 лева, а отборите класирали се до 8-мо място ще приберат утешителни награди по 150 лева.

До момента нямаме информация къде точно ще се проведе лан финалът, но със сигурност очакваме перфектна организация и едно събитие, което ще отбележи по подобаващ начин завършека на първия сезон на Airbite Gaming League. Въпреки че вярваме в масовата информационна кампания, която ще предприемат организаторите, ви препоръчваме да следите специализираните сайтове за по-детайлна информация относно часа и мястото на срещата. Обещавам ви, че ще се видим там.

# iNNERFiRE Counter Strike 1.6 отново в групите на Шампионската лига

Дори тези, които не се интересуват от футбол знаят, че България има ужасно слабо вътрешно първенство. Това е предпоставката за жалките провали на нашите отбори в опитите им да влязат в групите на „най-комерсиалния" турнир – Шампионската лига. Едните са затънали във финансови далавери, другите все нещо им е криво, но това е без значение, защото резултатът е един и същ, а именно жалко представяне.

Ако се базираме на тази логика нещата изглеждат прости. Когато нямаш силно вътрешно първенство, значи няма и как да просперираш. За наше щастие обаче явно имаме силно вътрешно Counter Strike първенство. Как така? Просто е. Класираме отбор за групите на ESL Extreme Masters (Шампионската лига в електронните спортове) за втори пореден сезон. И това, разбира се, е отборът на iNNERFiRE. Логиката по принцип е хубаво нещо, но тук е моментът да си

## ПО-ВАЖНОТО Е, ЧЕ В INNERFIRE СЕ РАБОТИ КАКТО ТРЯБВА. МОМЧЕТАТА СА ОТБОР

зададем въпроса „Как става така, че няколко момчета, които не взимат космически заплати, успяват да се преборят за място сред най-добрите отбори в Европа, а техните колеги от цар Футбол се препъват мощно всеки път?". Причините са в желанието. Желанието да се докажеш, да дадеш всичко от себе си и да се опитваш да бъдеш най-добрият в това, което правиш. И тук няма значение дали взимаш огромна заплата или не. Няма значение, че мачкаш всички в България. Няма значение, че противниците ти тренират в условия на светлинни години от нашите. Няма значение, че имат по-добра екипировка и те превъзхождат многократно от гледна точка на опит в подобни състезания. Идеята да си по-добър, да се усъвършенстваш, да се учиш от грешките си и самото желание за игра очевидно дава резултат. Да, ще се съглася, че миналия сезон нямахме опит и евро гигантите ни победиха, което ни костваше излизането от групата. Ще се съглася, че и този сезон съдбата не беше благосклонна към нас и ни изпрати срещу SK.Gaming, aAa, SoA, Millenium и Attax, което най-вероятно означава, че пак няма да успеем да пробием по-напред от групата, но по-важното е, че в iNNERFiRE се работи както трябва. Момчетата са отбор, който не почива на репутацията на абсолютен фаворит в България.

Няма я познатата ни „звездомания". Тези пет стрелеца горят в играта и искат да бъдат професионалисти, като единствената им цел винаги е победата. Без уговорки, без задни мисли – чисто, просто и ясно. Както си пише по дебелите книги.

iNNERFiRE се класираха за втори пореден сезон в групите на ESL Extreme Masters и продължават да доказват, че електронните спортове в България се развиват въпреки обстоятелствата и опитите на някои хора да осуетят цялото начинание.

АВТОР: MORALESS

АВТОР: MORALESS

# iNNERFiRE WoW се класираха първи в ladder-а и влязоха в групите

Ако си спомняте в предишния брой на списанието ви представих първия професионален отбор по World of Warcraft в България. Ето защо нямам намерение да се впускам в подробности около самия отбор, а директно ще прескоча на добрите новини. iNNERFiRE WoW завършиха на историческото първо място в европейския квалификационен ladder и по този начин си осигуриха място на поставен отбор в групите на ESL Extreme Masters 3. В топ турнира на Европа нашите момчета и руският им priest ще защитават честта на българското WoW общество и ще се борят за впечатляващите награди. Разпределението вече е ясно и ми се струва подходящо да ви представя групата на българския отбор.

## NIHILUM CAKE

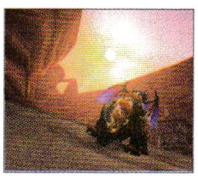
На първо място в този своеобразен анализ ще поставя Nihilum Cake. Не ме разбирайте погрешно – не съм фен на Nihilum и никога няма да бъда. Просто този отбор бе единственият, който успя да се противопостави качествено на нашите момчета в състезанието за ladder-а, като завършиха на второ място с впечатляващо съотношение победи/загуби – 29-4.

Немците играят със сетъп hunter/druid/priest, което е може би най-добрата контра на rogue/priest/mage (основният сетъп на iNNERFiRE) и са много, много добри с тези три героя. Това бе и причината нашите момчета да загубят срещу тях в купата от топ 8 отбори на ледъра. Лошите новини не спират дотук. Nihilum Cake смениха стария си друид Beasteh със доста по-добрия Sonny, което неминуемо ще доведе до повишаване продуктивността на играта им въпреки необходимото време за сработка. Това ще е най-тежкият двубой в групата за iNNERFiRE WoW.

НЕ МЕ РАЗБИРАЙТЕ ПОГРЕШНО – НЕ СЪМ ФЕН НА NIHILUM И НИКОГА НЯМА ДА БЪДА. ПРОСТО ТОЗИ ОТБОР БЕ ЕДИНСТВЕНИЯТ, КОЙТО УСПЯ ДА СЕ ПРОТИВОПОСТАВИ КАЧЕСТВЕНО НА НАШИТЕ МОМЧЕТА

## CRAPTASTIC THREE

Определено труден съперник. Австрийците разцъкват с warrior/warlock/druid (познато и като WLD) и са един от топ отборите с този сетъп. Доказани играчи от батъл групата Stormscale (смятана за една от най-силните в Европа). Бонус за тях е, че lock-ът им (Dreadlol) идва от 5vs5 отбора на Nihilum и има натрупан солиден опит в турнирите. Тук ще ви успокоя, че като гледам статистиката на нашите виждам, че са доста убедителни срещу съперници с подобни сетъпи, но това в никакъв случай не означава, че австрийците трябва да бъдат подценявани.



### PASSIVE

Това е холандски отбор, който разчита на стабилната комбинация rogue/druid/lock. Определено са между по-силните отбори в групата и ще направят всичко възможно да заемат първите две места. В директния сблъсък със сетъпа на нашите rogue/priest/mage имат леко предимство, но всичко ще зависи от изпълнението. Ще са тежък съперник.

### MOUSESPORTS WOW

Това е вторият отбор на немската организация и честно казано не са кой знае колко силни. Все пак те играят еднакво добре с два различни сетъпа – warrior/lock/druid и warrior/rogue/druid. Имайки предвид нивото, на което са в чисто игрално отношение не мисля, че ще представляват сериозен проблем, въпреки че представят организация със солидни традиции в електронните спортове.

КАТО ЦЯЛО ГРУПАТА НЕ Е ОТ НАЙ-ЛЕСНИТЕ, НО ПЪК И НЕ Е НАЙ-ТРУДНАТА. НЕПРИЯТНО Е, ЧЕ ЩЕ ИМАМЕ ТЕЖКИ СЪПЕРНИЦИ ПРИ ПЪРВОТО СИ СЕРИОЗНО МЕЖДУНАРОДНО УЧАСТИЕ

### FEELIN CUTE

Третият немски отбор в нашата група. Играят доста добре с warrior/lock/druid и това се вижда от статистиката. Завършиха 4-ти в ladder-а със стабилно съотношение на победи към загуби. Не мога да кажа нищо повече за тях, но ми се струва, че ще са доста тежък съперник и могат да поднесат изненада.

### WE BLAME NRG

Шведите играят warrior/priest/druid и като цяло не са лош отбор. Изглеждат като средняци, но от друга страна успяха да се класират в групите, което си е постижение. Не очаквам iNNERFiRE WoW да имат съществени проблеми срещу тях, ако не ги подценят.

### PEWS

Датски отбор със съмнителни качества. Играят mirror на българите, но определено са няколко класи по-слаби. Не вярвам да успеят да подобрят играта си толкова бързо, че да създадат някакви особени проблеми. Може би един от най-лесните мачове в групата, ако всичко върви по план.

Като цяло групата не е от най-лесните, но пък и не е най-трудната. Неприятно е, че ще имаме тежки съперници при първото си сериозно международно участие. Ние не се надяваме, а вярваме, че момчетата от iNNERFiRE WoW ще успеят да покажат най-доброто от себе си и да представят страната ни по най-достойния начин.

# World Cyber Games България

## ТЪМНОТО МИНАЛО, СВЕТЛОТО БЪДЕЩЕ ИЛИ МЪТНОТО НАСТОЯЩЕ? НА ТОЗИ ВЪПРОС ВСЕ ОЩЕ НЯМА ОТГОВОР

АВТОР: MORALESS

Тези от вас, които следят отблизо професионалния гейминг в България със сигурност ще потвърдят, че електронните спортове вървят напред и нагоре. Вероятно не със скоростта, с която на нас ни се иска, но все пак напредъкът е осезателен. Въпреки това в нашата мила родина винаги има елементи, които действат крайно егоистично, без да си дават сметка, че с това пречат на всички останали. За един подобен случай ще стане дума в този материал.

Ако си спомняте, в един от летните броеве на GamePlay публикувахме едно интервю с Мартин Кадинов (председател на Българската федерация по компютърни и конзолни спортове), в което го попитахме защо малка България има две федерации по електронен спорт. Тогава г-н Кадинов отговори, че той няма как да се съгласи с методите на работа и целите на другата федерация. В същото интервю той прогнозира, че в най-скоро време резултатите от същите тези методи на работа ще излязат наяве. За най-голямо съжаление Мартин Кадинов се оказа прав. Ето и какво се случи.

**INNERFIRE Е СЕРИОЗЕН ОТБОР НАД СРЕДНОТО МЕЖДУНАРОДНО НИВО**

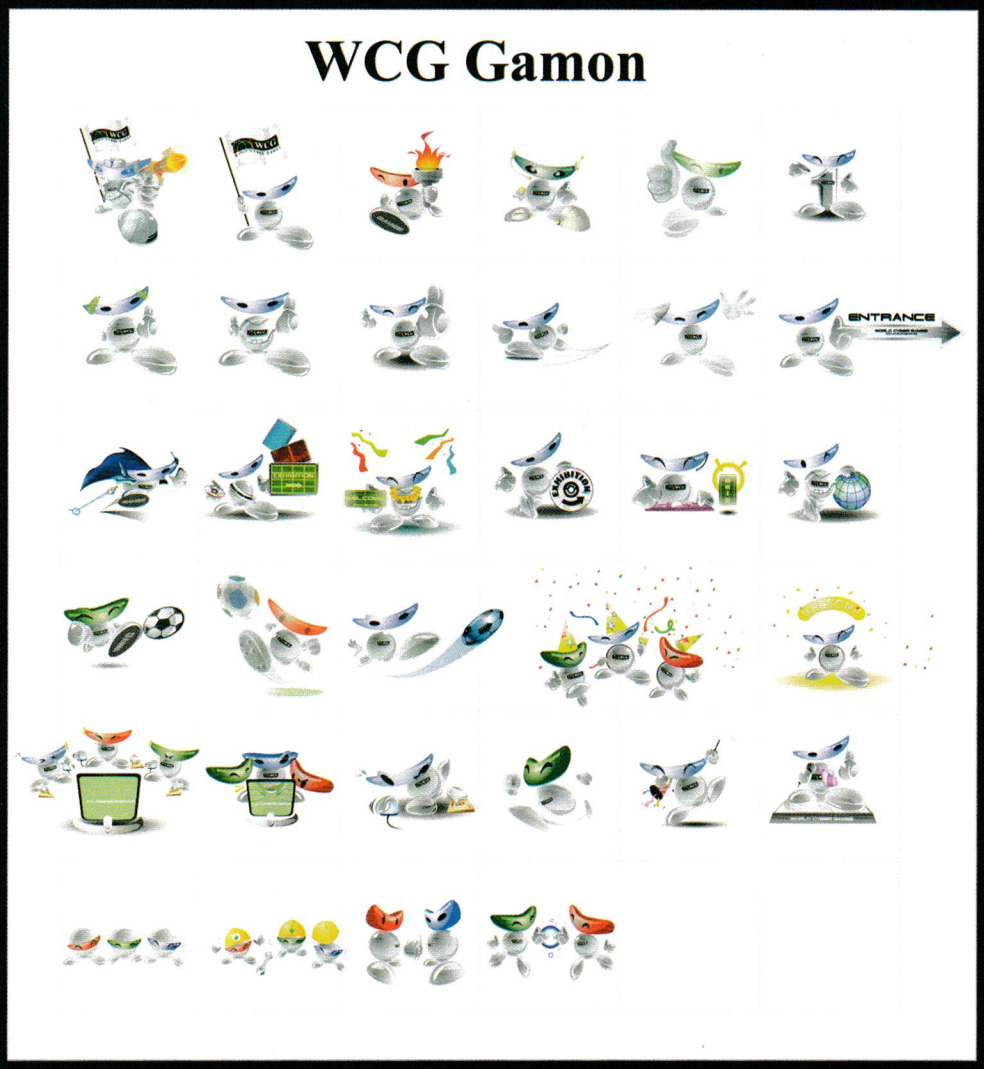
Както почти всяка година БФЕС организира така наречените национални квалификации за World Cyber Games (безспорно един от най-големите форуми в гейминга) за България. Отборът на iNNERFiRE, който както знаете е без конкуренция на родна почва, игра и спечели честно и почтено квалификационния турнир. В типичния си стил обаче организаторите в лицето на БФЕС и г-н Николай Славчев решиха, че тази година няма да изпращат български отбор на World Cyber Games въпреки проведените квалификации. Причината за това решение е, че според същите тези организатори в България няма отбор, който да е дори на средно международно ниво. Естествено, аз мога да посоча поне два Counter Strike отбора, които няма да се представят никак зле на WCG, при условие, че се намери кой да ги прати. За да не бъда голос-

ловен ще спомена поредните класирания на iNNERFiRE за ESL Extreme Masters, победите им на сравнително силните турнири в Гърция, поканата, която отборът получи специално от организаторите на GameGune 2008 в Испания и класирането на 9 място там. Този кратък обзор на последните постижения на конкретния отбор показват (поне според мен), че iNNERFiRE е сериозен отбор над средното международно ниво. Нека не се заблуждаваме, че това е първият подобен случай с участието на БФЕС и г-н Славчев. Да вземем например квалификациите миналата година. В тях участие взеха 5 (пет) Counter Strike отбора. За сравнение, на далеч по-малките местни турнири в Горна Оряховица и Шумен например участват средно по 10-12 отбора. Друг много показателен факт е, че на WCG често отиват хора, които не са геймъри, а просто близки до ръководството на БФЕС или пък представители на спонсорите. Подобни примери са г-н Димитър Николов, който участва в дисциплината Death or Alive на всяко издание на WCG от 2005 насам, въпреки че квалификации за тази игра никога не са били провеждани, но от друга страна е директор-продажби на фирма, която е от спонсорите на БФЕС. Подобни примери са и господата Николай Недялков и Цветан Цветанов. Изводите са ясни. Както вече казах това не са единствените „издънки" на хората, които държат правата на World Cyber Games за България.

Да, няма да пропусна да ви съобщя и как се развиха събитията по-нататък. Съвсем в реда на нещата търпението на ръководството на спортен клуб iNNERFiRE се изчерпа и те се заеха с всички сили да опитат да спрат уникалната пародия, която ежегодно се разиграва покрай WCG България и по един или друг начин слага прът в колелата на прогреса на българския електронен спорт. Изумено от крайната несправедливост ръководството на iNNERFiRE излезе с официално протестно писмо, сезирайки топ ръководството на ICM за „произшествията", в които почти всеки път са замесени организаторите на WCG. Явно не само те мислят по този начин. На помощ се притече и Здравко „Insomnia" Георгиев, който е световен шампион в Warcraft 3 на WCG 2003 и е икона за едно цяло българско гейм поколение. Здравко стартира петиция, чиято цел е да покаже истинското, отвратително лице на WCG България и да се опита да изчисти и възстанови позитивния имидж, който този форум има навсякъде по света. Петицията е отворена за всеки геймър или негеймър, който се интересува от тези неща и държи скоростта, която са набрали електронните спортове у нас да не бъде убита от нечии лични интереси.

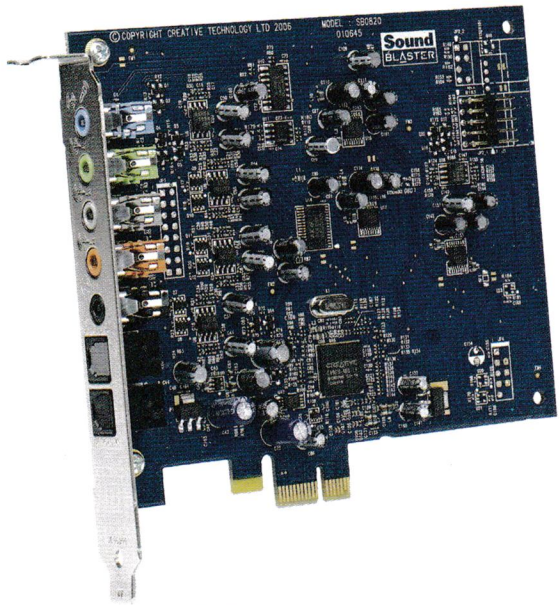
## КАКТО ПОЧТИ ВСЯКА ГОДИНА БФЕС ОРГАНИЗИРА ТАКА НАРЕЧЕНИТЕ НАЦИОНАЛНИ КВАЛИФИКАЦИИ ЗА WORLD CYBER GAMES

И така, май дойде време за финал. Дали историята ще е със щастлив край и ако да – за кого? Не мога да кажа. Предстои ни да разберем. Това, което е известно до редакционното приключване на броя е, че компетентните хора в ICM са сезирани и разглеждат случая. Аз лично се надявам, че историята ще приключи в полза на българското гейм общество. В крайна сметка това е и единственото, което има значение, нали?



автор: Любомира Новачкова

# Женското мнение за финансовата криза, глобалното затопляне и... хардуера



Хардуер?! Какво по дяволите е това? И защо се очаква, че ние, нежната част от населението на света, трябва да сме наясно какво е „клокване"?! Или какво значи процесорът ти да се „изпържи"? Откъде накъде ние, толкова заети да се притесняваме за маникюра си (този сезон ярко червен, тъмно лилав или черен), трябва да бъдем просветени в тънкостите на хардуера?
Вероятно се чудите защо съм се отдала на такива размисли този месец, така че ще поясня.

## ПОНЕЖЕ СЕ ПОЧУВСТВАХ БЕЗКРАЙНО ПРЕНЕБРЕГНАТА И НЕЗАЧЕТЕНА ЗА СЪЩЕСТВУВАЩА В КОМПАНИЯТА РЕШИХ ТОЗИ МЕСЕЦ ПРОСТО ДА ДАМ ЕДИН ЖЕНСКИ СЪВЕТ

Онзи ден си седях в едно кафе, наслаждавах се на чаша наистина забележително вкусен топъл шоколад и си приказвах с двама младежи. Не знам как обаче, от темата за особеностите на живота в „китен" столичен квартал тия двамата взеха, че се разприказваха моля ви се за... а бе май видеокарти бяха. Както би казала

mobile bulgaria .com

Удобство за **твоя** глас.

www.mobilebulgaria.com

една, не до там изтънчена, ама все пак дама – WTF!? Докато разбера въобще за какво иде реч, вече бяха обсъдени всичките му там скорости и тем подобни, и беше установено колко яко е въпросното нещо, за което аз и до сега не съм сигурна какво е. Та понеже бях отритната се заех да си микроблогвам в edno23.com докато темата премине в нещо, към което мога да взема отношение.

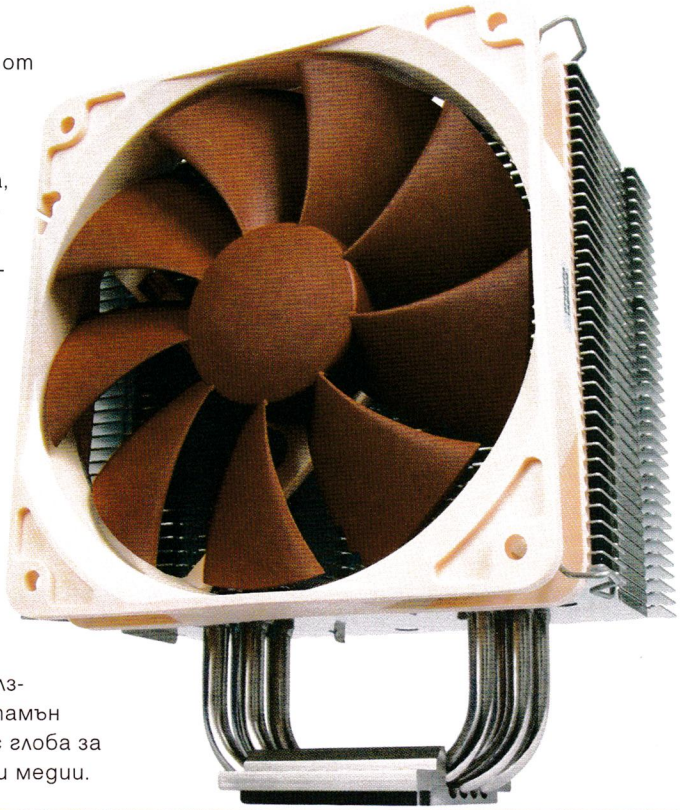
иде реч, колкото да не е пренебрегната. Ако сте съвсем мъж на място даже бихте могли да се постараете да ползвате за пример обувки, дрехи или каквато и да е там манията на вашата приятелка. Невъзможно ли? Съвсем си е възможно! В този свят всичко може да бъде обяснено чрез разнообразието от ботушки, сандалки, ботички, чехлички и най-вече марки – от html и Vogue до световната финансова криза и Miu Miu. Казвам

## В ТОЗИ СВЯТ ВСИЧКО МОЖЕ ДА БЪДЕ ОБЯСНЕНО ЧРЕЗ РАЗНООБРАЗИЕТО ОТ БОТУШКИ, САНДАЛКИ, БОТИЧКИ, ЧЕХЛИЧКИ И НАЙ-ВЕЧЕ МАРКИ

НО! Понеже се почувствах безкрайно пренебрегната и незачетена за съществуваща в компанията реших този месец просто да дам един женски съвет, тъй като винаги съм притеснена хорските отношения да не вземат да се скапят заради глупости. Синтезирано той гласи следното: Когато имате дама в пространството около вас се въздържайте от подобни разговори. ВЪОБЩЕ! Ако все пак Тъмната страна надделява и не можете да се сдържите от приказки за хардуер, то не забравяйте, че на масата до вас седи прелестната ви половинка и се чувства глупава и некомпетентна. Макар че не й е работа да знае такива неща... В такъв случай се прежалете да й отделите едни 5 минути, за да й обясните отгоре - отгоре за какво

го с ръка на сърцето и от опит – иначе щях да си остана непросветена до края на дните си! Забравих ли да спомена, че това важи само, ако мацката ви е на място и е поне малко любознателна и заинтересована вие с какво се занимавате? В противен случай се връщаме на изходна позиция – или не говорите за дънни платки и всичките му там джаджи, или не ви пука, че карате приятелката си да се чувства зле, което ви прави... ъмм... „несъобразителен" да го наречем, за да не ползвам по-силни думи, че тамън наскоро ме заплашиха с глоба за груб език в обществени медии.

Какво ли стана със свободата на словото?
И въобще, какво намирате за обсъждане в тези неща? Не че искам да ставам гадна, ще ме извинява колегата Василев, ама да наричаш някаква си памет „бебче", „сладурче" и подобни си звучи като чиста проба много извратен фетишизъм. Съгласна съм, че някой светкат много симпатично, когато „пингват" (такава ли беше думата?), ама все пак си остават малки парчета метал и пластмаса с лампички. Опа, прощавайте! Светлинни диоди имах предвид, shame on me!
Общо взето няма какво да се обсъждат в компанията на една симпатична млада дама, така че се взимайте в ръце и въобще не се занимавайте с такива тематики по кафета, когато има толкова по-интересни теми за обсъждане – колко е гаден филма по Max Payne, колко е яка сервитьорката, каква турбогъзарска кола сте минали на светофара, как са ви написали акт след това, как цялата икономика ще крашне заради финансовата криза, колко са гладни сомалийчетата, как Томов прецака абсолютно всичко, глобалното затопляне, това-онова... Такива работи бе, хора! Вземайте се по на сериозно!



# Най-продаваните игри за октомври 2008 г.

## PC топ 50:

| # | ↑↓ | Заглавие |
|---|---|---|
| 1 | = | World of Warcraft Wrath of the Lich King - PRE-ORDER |
| 2 | N | FIFA 09 |
| 3 | = | World of Warcraft: The Burning Crusade |
| 4 | = | World of Warcraft |
| 5 | +25 | Warhammer Online: Age of Reckoning |
| 6 | N | Pro Evolution Soccer 2009 |
| 7 | -5 | World Of Warcraft Battlechest |
| 8 | +12 | World of Warcraft Wrath of the Lich King – Collectors edition |
| 9 | N | Fallout 3 |
| 10 | -3 | GTA: San Andreas |
| 11 | N | Crysis: Warhead |
| 12 | +29 | Need for Speed : Carbon |
| 13 | -6 | Warcraft 3: The Frozen Throne |
| 14 | -9 | Warcraft III: Reign of Chaos |
| 15 | -3 | Need for Speed: Underground 2 |
| 16 | N | Sacred 2: Fallen Angel |
| 17 | +5 | Starcraft Battlechest |
| 18 | N | Fallout 3 Collectors edition |
| 19 | +27 | Sims 2 Double Deluxe |
| 20 | +3 | Картаген |
| 21 | +8 | Empire Earth 2 |
| 22 | N | IGI 2 |
| 23 | N | The Godfather |
| 24 | -3 | C&C 3 Tiberium Wars |
| 25 | N | TOCA Race Driver 3 |
| 26 | N | Star Wars: Battlefront |
| 27 | = | Counter Strike: Source |
| 28 | +6 | Tzar: The Burden of the Crown |
| 29 | +10 | Celtic Kings |
| 30 | N | The Witcher Enhanced Edition |
| 31 | -19 | Sims 2 Apatment Life |
| 32 | -8 | Lineage II: Kamael The Chaotic Throne - 45 days |
| 33 | -25 | FIFA 08 |
| 34 | +6 | Ice Age 2: The Meltdown |
| 35 | -9 | Crysis |
| 36 | -20 | Call of Duty 4 |
| 37 | +7 | Eragon |
| 38 | N | Colin McRae DiRT |
| 39 | -21 | Mass Effect |
| 40 | N | Civilization IV: Colonization |
| 41 | N | Call of Duty 2: Game of the year edition |
| 42 | -14 | Spore: Galactic Edition |
| 43 | -28 | Guild Wars Complete Collection |
| 44 | -38 | Spore |
| 45 | -14 | Caesar 4 |
| 46 | N | Aladdin: Nasira's Revenge |
| 47 | N | LOTR: Battle for Middle Earth 2 |
| 48 | -34 | Guild Wars: Nightfall |
| 49 | -32 | Rising Kingdoms |
| 50 | N | FIFA 07 |

PC топ 50:

### PC

И този месец Wrath of the Lich King е нашият първенец. FIFA 09 (двете ѝ по-стари сестри също се появиха в класацията) зае второто място, а прекиям и конкурент Pro Evolution Soccer 2009 е само четири позиции след нея. Имаме един куп хитови дебютанти - Fallout 3, Sacred 2: Fallen Angel, The Witcher Enhanced Edition, Civilization IV: Colonization. Миналия месец Spore беше на приличното шесто място, сега обаче се е сринала с цели трийсет и осем позиции.

## PlayStation топ 20:

| | | |
|---|---|---|
| 1 | N | FIFA 09(PS3) |
| 2 | N | Pro Evolution Soccer 2009 (PS3) |
| 3 | N | FIFA 09 (PS2) |
| 4 | N | Star Wars: The Force Unleashed(PS3) |
| 5 | +2 | Ben 10: Protector of Earth (PS2) |
| 6 | N | Star Wars: The Force Unleashed(PS2) |
| 7 | N | Fallout 3(PS3) |
| 8 | -6 | Grand Theft Auto IV(PS3) |
| 9 | N | Gran Turismo 4 (PS2) |
| 10 | N | Lord of the Rings: Return of the King(PS2 |
| 11 | N | Fantastic 4 Rise of the Silver Surfer (PS3 |
| 12 | N | Tekken 5(PS2) |
| 13 | -2 | GTA: San Andreas (PS2) |
| 14 | +1 | Army of Two (PS3) |
| 15 | N | Golden Axe Beast Rider(PS3) |
| 16 | N | Burnout Paradise (PS3) |
| 17 | -5 | Black Pl. (PS2) |
| 18 | N | Fracture (PS3) |
| 19 | N | Dancing Stage Super Nova 2(PS2) |
| 20 | N | Metal Gear Solid 3 Metal Box (PS2) |

### PlayStation

Помните ли какво ви казахме преди месец? Че ако свалите Metal Gear Solid IV с още позиции, няма да ви говорим? Кажете какво да правим сега, след като, въпреки предупреждението ни, вие го изхвърлихте от класацията? Не ви е срам, ей! От нас да мине, ще продължим да си говорим. Не можем да ви се сърдим дълго, защото сме добри.

### Топ 5 на отпадналите от миналия месец заглавия, подредени по това колко ще ни липсват:

| | |
|---|---|
| 1 | Metal Gear Solid IV |
| 2 | Devil May Cry IV |
| 3 | Diablo 2 |
| 4 | F.E.A.R. |
| 5 | Hellgate: London |

1. Защото това е една от малкото причини да притежавате PS3. 2. Защото е най-доброто от поредицата до момента. 3. Защото е Diablo. 4. Защото е страшна. 5. Защото е триизмерното Diablo.

# В следващия брой очаквайте...

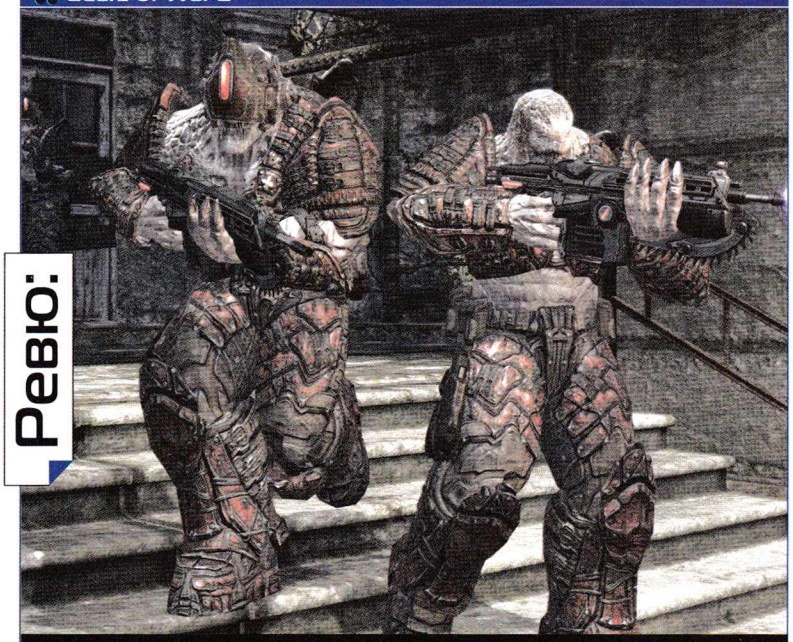
## Command & Conquer: Red Alert 3

Ревю:

Дългоочакваното завръщане на една истинска RTS легенда. Руснаците отново надигат глава, на западните нации се пада нелеката задача да ги спрат, а този път в конфликта се намесва и трета страна – японците, които си имат свои собствени планове за СВЕТОВНА ДОМИНАЦИЯ (TM)!

## Gears of War 2

Ревю:



И каква стана тя? Уж нямаше да има PC версия заради пиратството, а на финала конзолната версия на играта изтече седмица преди премиерата в интернет. Еееех, Еріс, Еріс...

## Sacred 2: Fallen Angel

Ревю:

Titan Quest, макар и осиротял след ненавременната кончина на непрежалимите Iron Lore, е все така актуален, а Diablo 3 чука на вратата на екшън RPG жанра. Как се вписва в тази картина играта на Ascron?

## Little Big Planet

Ревю:

Добре, съгласни сме, че гейм причините да притежавате PS3 не са толкова изобилни, колкото да речем Xbox 360, но малкото налични компенсират с качество. Това заглавие е един от най-ярките примери за това – дръзко, оригинално, шантаво и интересно.

## Far Cry 2

Ревю:

Без CryTek на борда и далеч от тропическите острови, в саваните на Африка, някогашният носител на титлата „Най-визуално впечатляващ FPS" идва за да предизвика настоящия шампион – Crysis.

## Fallout 3

Ревю:

Войната, войната казват не се променя. Дали и Bethesda мислят така? Oblivion с пушки или нещо повече – отговорите на тези и други въпроси предстоят.

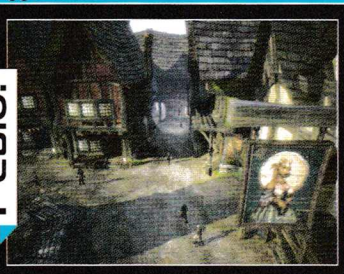
## Dead Space

Ревю:

Какво ли не се чу за това заглавие – „По-добрият Resident Evil", „Resident Evil в Космоса", хорър играта с най-неудобните PC контроли. Какви са фактите?

## Fable 2

Ревю:



Молиньо отново прави заявка за революция в ролевия жанр. Какво ни очаква в Албион 100 години по-късно?

# www.JAR Computers.com

София, ул. Гюешево №83,Бизнес Център СЕРДИКА, тел: (02) 8221000
София, жк. Младост 2, ул. К. Каприелов бл.260, тел. (02) 974 55 72
София, ул. Дамян Груев 60 (Руски паметник), тел. (02) 952 57 80; 0897 52 57 80
София, ул. Черковна №77, тел. (02) 943 30 31
София, Мрежата, Подлеза на бул.България и бул.Гоце Делчев тел. (02) 958 19 43
e-mail: office@jarcomputers.com

**Изключително привлекателни условия и цени за ДИЛЪРИ от цялата страна**

Благоевград - 831 212
Ботевград - 61 008
Бургас - 950 376
Бургас - 843 904
Варна - 334 488
Варна - 650 009
Велико Търново - 644 841
Велико Търново - 606 206
Видин - 600 632
Враца - 0887 899 466
Гоце Делчев - 60 058
Доспат - 0896 780558
Дупница - 52 769
Карлово - 96 699
Кюстендил - 0898 620 056
Ловеч - 625 925
Монтана - 304 304
Пазарджик - 444 670
Перник - 630 060
Плевен - 824 751
Пловдив - 623 307
Разград - 660 908
Русе - 830 534
Русе - 872 284
Самоков - 61 115
Сандански - 31 183
Свищов - 43 091
Сливен - 637 736
Стара Загора - 626 011
Ямбол - 623 022

POWERED BY INTEL®'S CORE™2 DUO PROCESSORS. GET MORE OUT OF ALL THINGS MEDIA.

## Inspiron™ 1525

- Intel® Centrino® processor technology featuring Intel® Core™2 Duo processor T5750 (2.00GHz GHz, 2 MB L2 Cache, 667 MHz FSB)
- 15.4" Widescreen WXGA (1280x800) TFT Display with TrueLife
- Intel Integrated Graphics Media Accelerator X3100
- 2048 MB Memory
- 320 GB Hard Disk Drive
- Optical Drive 8xDVD+/-RW Drive - N-Series
- 2.0 Mega pixel web camera
- Гаранция 3 години

PN: N0905IC2DDR32N2048

DELL™ YOURS IS HERE

## DELL™ STUDIO 15

DELL™ YOURS IS HERE

- Intel® Centrino® processor technology featuring Intel® Core™2 Duo processor T5750 (2.00GHz GHz, 2 MB L2 Cache, 667 MHz FSB)
- 15.4" Widescreen WXGA with Truelife- CCFL
- Intel High Definition Audio 2.0
- ATI® Mobility Radeon HD 3450 / 256MB
- 4096 MB Memory
- 320 GB Hard Disk Drive
- 2.0 mega pixel Camera - CCFL
- Optical Drive 8xDVD+/-RW Drive - N-Series
- Гаранция 3 години

СЕГА САМО ЗА **1949 ЛВ.**

PN: N1032IC2DDR32N4096

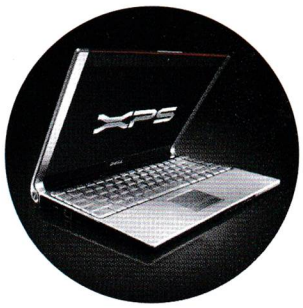
## DELL™ STUDIO 17

DELL™ YOURS IS HERE

- Intel® Centrino® processor technology featuring Intel® Core™2 Duo processor T8300 (2.40GHz GHz, 3 MB L2 Cache, 800 MHz FSB)
- 17" Widescreen WXGA+ (1440x900) with Truelife- CCFL, glossy
- Intel High Definition Audio 2.0
- ATI® Mobility Radeon HD 3650 / 256MB
- 4096 MB Memory
- 320 GB Hard Disk Drive
- 2.0 mega pixel Camera - CCFL
- Optical Drive 8xDVD+/-RW Drive - N-Series
- Гаранция 3 години

СЕГА САМО ЗА **2529 ЛВ.**

PN: N1163IC2DDR32N4096



## XPS™ M1330

DELL™ YOURS IS HERE

- Intel® Centrino® processor technology featuring Intel® Core™2 Duo processor T8100 (2.10GHz GHz, 3 MB L2 Cache, 800 MHz FSB)
- 13.3" WXGA (1280x800) Display with TrueLife
- Crimson red & 2.0 mega pixel Camera for CCFL Display
- NVIDIA® GeForce® 8400M GS 128MB
- 2048 MB Memory
- 250 GB Hard Disk Drive
- Biometric Fingerprint Reader
- 8-in-1 removable memory card reader
- Genuine Windows Vista® Home Basic
- Гаранция 3 години

СЕГА САМО ЗА **2399 ЛВ.**

PN: N0711IC2DDR25N2048

## XPS™ M1530

DELL™ YOURS IS HERE

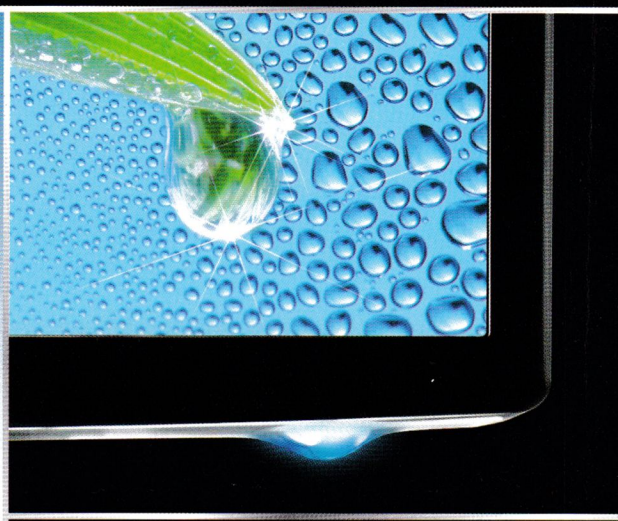
- Intel® Centrino® processor technology featuring Intel® Core™2 Duo processor T7500 (2.20 GHz, 4 MB L2 Cache, 800 MHz FSB)
- 15.4" WXGA (1280x800) Display with TrueLife
- CCFL blackcover black & 2.0 mega pixel Camera
- NVIDIA® GeForce® 8600M 256MB
- 2048 MB Memory
- 250 GB Hard Disk Drive
- Integrated Sound Blaster Audigy Advanced HD Audio
- Biometric Fingerprint Reader
- Genuine Windows Vista® Home Basic
- Гаранция 3 години

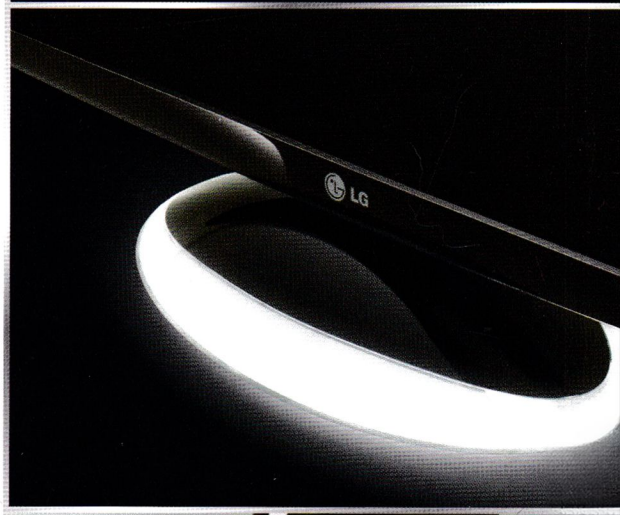
СЕГА САМО ЗА **2499 ЛВ.**

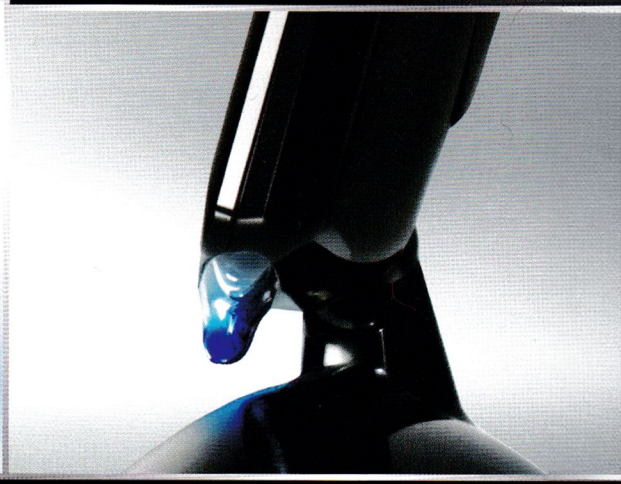
PN: N0717IC2DDR25N2048

*ВСИЧКИ ЦЕНИ СА С ДДС. ИНФОРМАЦИЯТА СЪДЪРЖАЩА СЕ В ДОКУМЕНТА МОЖЕ ДА БЪДЕ ПРОМЕНЯНА БЕЗ ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ. ФОТОГРАФСКИТЕ ИЗОБРАЖЕНИЯ МОГАТ НЕВИНАГИ ДА СЪВПАДАТ С ОПИСАНИЕТО.
JAR COMPUTERS НЕ НОСИ ОТГОВОРНОСТ ЗА ДОПУСНАТИ ПЕЧАТНИ ГРЕШКИ.

INTEL, THE INTEL LOGO, INTEL CORE, AND CORE INSIDE ARE TRADEMARKS OF INTEL CORPORATION IN THE U.S. AND OTHER COUNTRIES.







# Technology Perfection with Design

## It's not all about Technology

Winner of 2008 iF Product Design Award
Industry Leading Contrast Ratio 30000:1
Lightning Fast Response Time 2ms (GTG)
4:3 in wide / Photo Effect / EZ Zooming

*W2284F*

30000:1 Digital Fine Contrast

2ms

LG

www.lge.com